MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 31
2,95 €

NARUTO

LOS ESBIRROS DE OROCHIMARU

BAKUGAN

ESTRENO EN TELEVISIÓN

4 PÓSTERS

BOLA DE DRAGÓN Z
EL SUPERHÉROE SON GOHAN

NO SÓLO ANIME
TV, CINE, DVD ¡Y MUCHO MÁS!

panini revistas

3+
www.pegi.info

Nintendo

Welcome to Animal Crossing
LET'S GO TO THE CITY

Animal Crossing llega a tu Wii

Mucha más personalización

Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

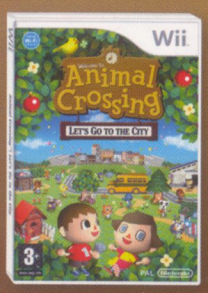
Conectividad ilimitada

Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

Descubre una nueva ciudad

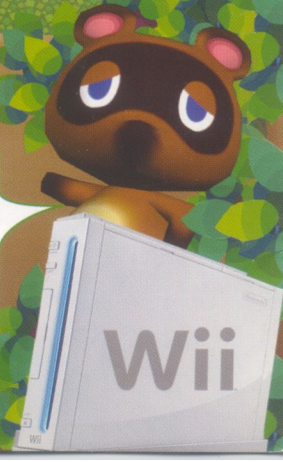
Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.

Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!



nintendo Wi-Fi connection

www.aminalcrossing.es

© 2008 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

MEGA HIRO

En ***Mega Hiro*** siempre estamos atentos para ofrecerte algo nuevo cada mes, y en este número, además de repasar nuestras series habituales (***One Piece, Bola de dragón Z, Naruto, Bleach, Pokémon Diamond & Pearl*** y compañía), y de presentarte una interesante recién llegada como es ***Bakugan***, estrenamos nueva sección. Se llama "No solo anime", y como su propio título indica, en ella tendrán cabida todas esas cosas que te gustan tanto pero que no son precisamente anime: cine, televisión, música, deporte... ¡cualquier cosa, vaya! Naturalmente, no pueden faltar también nuestras secciones habituales, como tampoco faltan nuestros cuatro pósters, con un poco de todo para que estés contento. ¡Ah, y luego están los concursos, claro! Afila tu lápiz y participa en ellos si quieres ganar alguno de los suculentos premios... ¡pero eso sí, después de leer de cabo a rabo tu **Mega Hiro**!

6 Bola de dragón Z
Son Gohan, "ese" superhéroe...

8 Naruto
Los sicarios de Orochimaru

10 Bakugan
¡Prepárate para luchar con tus criaturas!

18 Detective Conan
Conoce sus películas

27 Pósters

56 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 31

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bola de dragón Z
El superhéroe Son Gohan

8 Naruto
Los cómplices de Orochimaru

10 Bakugan
Lucha de criaturas

12 Pokémon
¿Entrenador o coordinador?

14 Bleach
Tres luchas por Rukia

16 Dinosaur King
A la caza de dinosaurios (parte 3)

17 One Piece
Tres piratas con estilo

18 Detective Conan
Las películas

19 Concurso
Fire Emblem

20 Anime DVD
Dragon Ball

21 Concurso
Dragon Quest

22 Reportaje
Los vampiros en el manga

24 Big in Japan
Full Metal Panic!

25 Ficha
Krilín

27 Superpósters
Battle Fantasia
Naruto
Dinosaur King
Bola de dragón Z

36 Videojuegos
Star Ocean 2
Away Shuffle Dungeon
Disgaea 3: Absence of Justice
Nerf N-Strike
Dragon Quest: La prometida celestial
Detective Conan:
La investigación de Mirápolis
Eternal Sonata
Chrono Trigger
Bomberman 2

45 Concurso
Dragon Ball Origins

46 No sólo anime
Reportaje: Pressing Catch
Bazar
Personaje Mega Hiro del mes
Actividades: Tu nombre en katakana

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

58 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

POKÉMON DIAMOND & PEARL: BATTLE DIMENSION SE ACERCA

La cuenta atrás para el estreno en Jetix de la 11ª temporada de *Pokémon* ya ha comenzado. Los nuevos capítulos comenzaron a doblarse en diciembre y se espera su estreno para marzo o abril.

Como recordarás, en la décima temporada, Ash se reencuentra con Brock y parte de viaje con él por la región de Sinnoh. Allí conocen a Maya, una chica que desea ser Coordinadora Pokémon como su madre. Los tres juntos viajan de ciudad en ciudad para que Ash consiga las medallas necesarias para entrar en la Liga de Sinnoh y que Maya pueda participar en los Concursos Pokémon. Mientras tanto, descubren nuevos tipos de Pokémon y capturan a algunos. También ganan nuevos rivales: Ash se enfrenta a Polo, que es un entrenador radicalmente diferente a él, y Maya rivaliza con Zoey, una chica simpática con la que mantiene una excelente amistad. Por supuesto, el Team Rocket sigue dándoles la lata para llevarse sus Pokémon, aunque fracasan una vez tras otra.

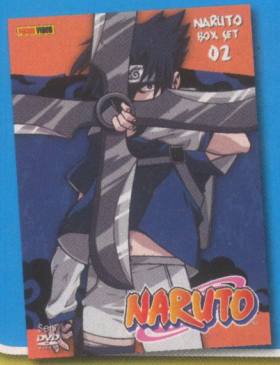
Los seguidores de las aventuras de Ash y Pikachu no os despistéis, que aún quedan muchas aventuras por vivir en Sinnoh.

EL SEGUNDO PACK DE NARUTO, A LA VENTA

Después de editar el primer pack hace algunos meses, Panini Video acaba de lanzar el segundo. Desde el 4 de febrero está disponible en grandes almacenes y tiendas especializadas.

En los capítulos que presenta este pack, asistimos a la prueba más terrible que los aspirantes a "chunin" deben superar: el bosque de la muerte. El equipo 7 tiene muchos problemas para conseguir salir de allí, sobre todo cuando se topan por primera vez con Orochimaru. Tras la prueba, quedan los combates preliminares. Sólo quienes venzan sus respectivos duelos podrá acudir al torneo final donde se decidirá quién asciende a ninja de grado medio.

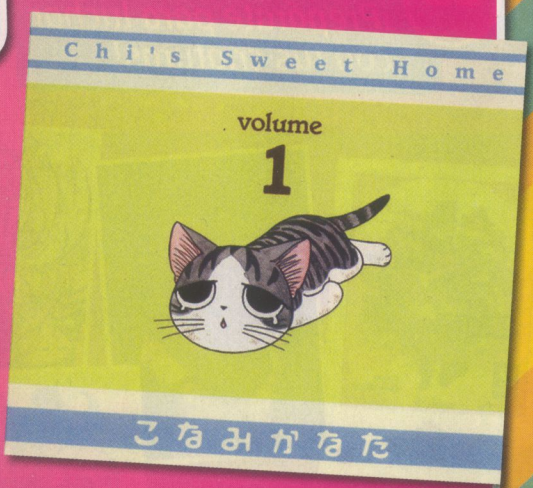
Las características de este pack son las mismas que las del anterior: 6 discos con 26 capítulos (del 27 al 52) y un precio de 39,95 euros. ¡Bueno, bonito y barato!



UN LINDO GATITO LLEGA A GLÉNAT

La editorial catalana ha anunciado recientemente el lanzamiento de un manga que ningún amante de los gatos debe perderse. Se trata de *Chi's Sweet Home*, cuyo primer tomo saldrá a la venta en abril. La historia nos presenta a Chi, un cachorro que se separa de su madre y hermanos en un despiste, y acaba perdido. Entonces lo adopta Yohei, un niño que lo cuida con mucho mimo. Las pequeñas vivencias son grandes aventuras para Chi, un minino curioso que poco a poco descubre el mundo que le rodea.

Este manga está formado por capítulos de apenas 10 páginas y a todo color. Hasta la fecha se han publicado cinco volúmenes en Japón, por lo que se adivina un ritmo de publicación lento en nuestro país. ¡Pero con lo tierno y adorable que es Chi, la espera vale la pena!



AL FIN SALE EL MANGA DE YU-GI-OH!

Febrero ha sido el mes elegido por Planeta para poner a la venta este manga que se cayó de las novedades previstas para el Salón del Manga. La obra protagonizada por Yugi Muto y sus amigos nos llega en su edición "bunko" (tomos pequeños de 300 a 400 páginas) y constará de 22 tomos. El precio, 11,95 euros por volumen.

Yugi es un chaval apocado que adora jugar a toda clase de juegos. Cuando completa el rompecabezas que encontró su abuelo durante un viaje a Egipto, el espíritu que habita en el Puzzle Milenario consigue tomar el control de su cuerpo cuando hay problemas. De esa forma, Yugi se enfrenta a matones y delincuentes proponiéndoles distintas clases de juegos... ¡que llevan al perdedor al mundo de las tinieblas! Para proteger a sus amigos Jonouchi (Joey), Honda (Tristán) y Anzu (Téa), Yugi se enfrentará a quien haga falta. ¡Con el poder del Puzzle Milenario es casi invencible!

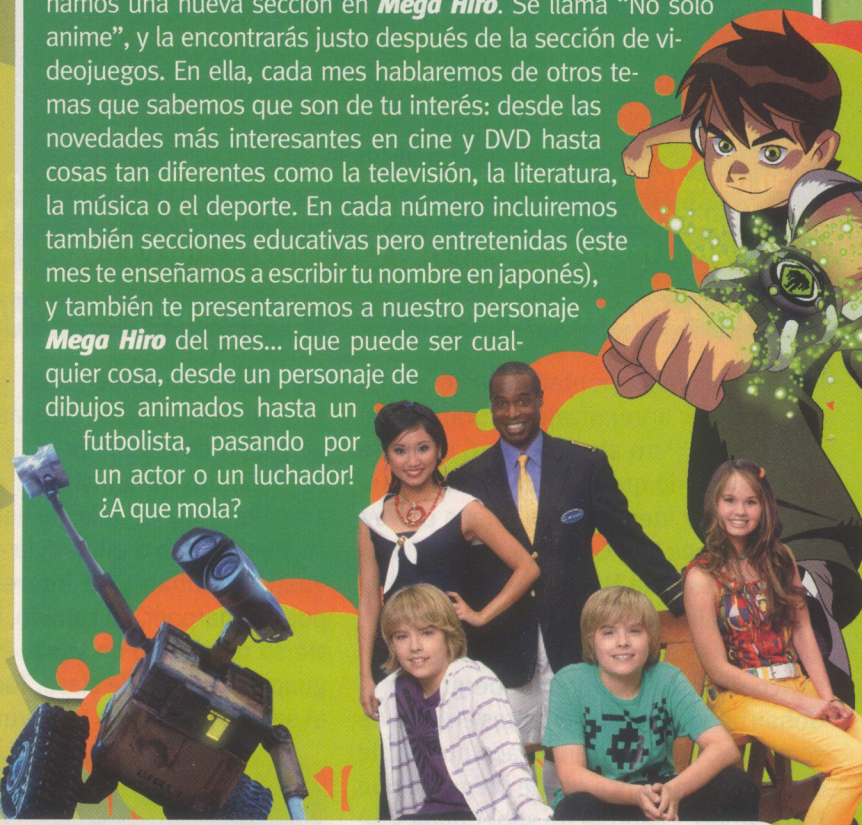
Si te quedaste con ganas de saber cómo continuaba la serie de animación, ahora tienes la oportunidad de vivir las aventuras inéditas de este grupo de héroes y saber qué ocurre con los objetos milenarios.

EVENTOS OTAKUS

- **6 a 8 de marzo**
  II Japan Weekend (Palau Sant Jordi, Barcelona)
- **5 a 8 de marzo**
  XII Salón Internacional del Cómic de Granada (Feria de muestras de Armilla, Granada)

ESTRENAMOS SECCIÓN: ¡NO SÓLO ANIME!

Como sabemos que no sólo de anime vive el lector, este mes estrenamos una nueva sección en ***Mega Hiro***. Se llama "No sólo anime", y la encontrarás justo después de la sección de videojuegos. En ella, cada mes hablaremos de otros temas que sabemos que son de tu interés: desde las novedades más interesantes en cine y DVD hasta cosas tan diferentes como la televisión, la literatura, la música o el deporte. En cada número incluiremos también secciones educativas pero entretenidas (este mes te enseñamos a escribir tu nombre en japonés), y también te presentaremos a nuestro personaje ***Mega Hiro*** del mes... ¡que puede ser cualquier cosa, desde un personaje de dibujos animados hasta un futbolista, pasando por un actor o un luchador! ¿A que mola?



BLEACH Y SONIC SE ACERCAN A TU CONSOLA

Prepárate porque este mes de marzo dos personajes de anime van a invadir tu consola... ¡y de qué manera! Si lo que te gusta es la velocidad no puedes perderte *Sonic y el Caballero Negro*, la nueva aventura de nuestro erizo favorito, que en este caso se verá envuelto en una aventura de temática artúrica en la que Sonic podrá hacerse caballero. ¡Como lo oyes! El juego aparecerá para Wii, y se incluye dentro de la saga que comenzó con *Sonic and the Secret Rings*. ¡No te pierdas la oportunidad de conocer al rey Arturo!

Por otro lado, para Nintendo DS aparecerá *Bleach: Dark Souls*, el nuevo juego de lucha protagonizado por Ichigo Kurosaki y sus amigos. Más de 44 personajes disponibles para elegir, un montón de ataques y movimientos especiales y siete modos de juego diferentes, entre los que destaca el multijugador, en el que podrás combatir hasta con otros tres amigos son los puntos fuertes de un juego que está ambientado entre el final de la primera temporada del anime y el principio de la segunda. ¡Más información sobre estos juegos (y unos cuantos más) en la próxima ***Mega Hiro***!

EL SUPERHÉROE SON GOHAN

Han pasado varios años desde que Goku sacrificara su vida en la lucha contra Cell y Son Gohan acabara con la poderosa criatura. La Tierra es un remanso de paz, aunque siempre dan problemas los pequeños criminales. ¡Pero un superhéroe con mucho estilo ha llegado a la ciudad!

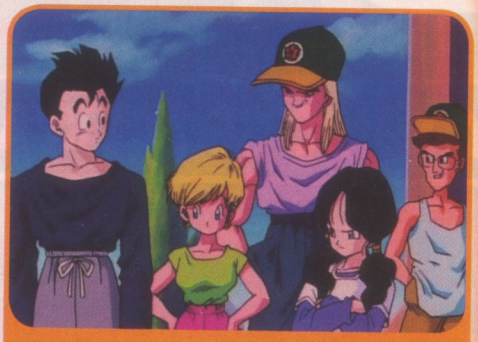
Aparece el guerrero dorado

Al vivir en plena montaña, Chichi se ha ocupado del aprendizaje de Son Gohan desde niño. Pero ahora, con 16 años, se hace necesario que vaya al instituto para poder entrar luego en una buena universidad. Así que Son Gohan se matricula en el centro Estrella Naranja de Ciudad Satán. La mala suerte quiere que el primer día de clase se tope con el atraco en un banco. Transformado en superguerrero, Gohan noquea a los asaltantes en cosa de segundos. De nuevo en estado normal, le sorprende una chica que le pregunta qué ha ocurrido. Él afirma no saber nada y se marcha. La joven resulta ser Videl, hija de Mr. Satán y apoyo de la policía local. Cuando el director del banco le cuenta que les ha salvado el "justiciero volador", un guerrero rubio que llevaba la insignia de su instituto, se queda intrigada.

HÉROE *Son Gohan salvaguarda la paz en la ciudad.*

Estudiante y superhéroe

Son Gohan se presenta en su nueva clase y enseguida hace buenas migas con un grupo de estudiantes. ¡Precisamente el círculo de amistades de Videl! La atrevida Emily es quien le llama para que se siente junto a ellos. A la chica parece gustarle Gohan y se interesa bastante por él. Sharpner, en cambio, le acoge con cierto recelo. No en vano, él es el chico guapo y popular de clase. Todos alucinan al saber que Gohan va y vuelve del instituto viviendo a más de mil kilómetros. Si supieran la verdad, no se lo creerían. Siguiendo los consejos de su madre y de Bulma, el chico trata de comportarse como un estudiante normal. Procura evitar cualquier acto que pueda ponerle en un aprieto. Sin embargo, basta una clase de educación física para meterse en un lío: la velocidad, la capacidad de salto y la potencia de sus lanzamientos no son los de alguien normal.



AMIGOS *Los compañeros de clase de Gohan.*

UNA HISTORIA OFICIAL FALSA

Según la historia oficial, el monstruo Cell fue exterminado por Mr. Satán en el torneo que promulgó la criatura. Gracias a ello, el luchador se convirtió en el héroe del planeta. Rico, poderoso y admirado por todos, es una leyenda. En todo ese tiempo no ha tenido que demostrar nada más. De ahí que aproveche su situación para vivir a cuerpo de rey y haya abandonado el entrenamiento. Cree que nadie será capaz de derrotarle nunca. Ya ni siquiera entrena a su hija, motivo por el que Videl no se ha dado cuenta todavía de que hace tiempo que es más fuerte que su padre. Con la celebración del Gran Torneo de las Artes Marciales, su posición puede quedar en entredicho.

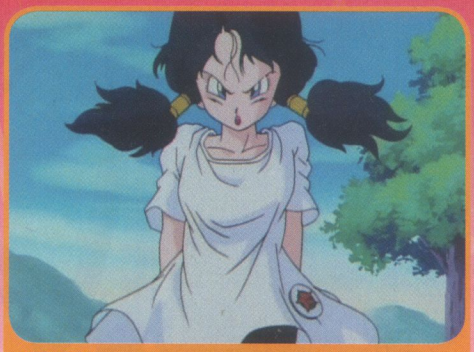
Las sospechas de Videl

Entre el partido de béisbol de marras y que la descripción del guerrero dorado coincide completamente con el aspecto de Gohan (salvo por el pelo rubio), Videl decide perseguirle al acabar las clases. Por suerte, Gohan se percata y le da esquinazo. Para ahorrarse problemas, visita a Bulma y le pide que le fabrique un traje especial para que nadie sepa que es él cuando actúa en nombre de la ley. Entre la vestimenta, el nombre de héroe que se pone –el Guerrero Intergaláctico– y el bailecito de presentación, queda ridículo. Pero su fuerza sigue intacta y continúa haciendo buenas acciones. A la gente le hace gracia y enseguida toda la ciudad habla de él. Videl cada vez está más convencida de que Gohan oculta algo y finalmente le descubre por una herida en la mejilla. En ese momento, Son Gohan se teme lo peor, que Videl se lo cuente a todos. Pero la chica tiene otros planes.

¡ERES TÚ! *Videl tiene claro quién és el superhéroe.*

Entrenamiento por silencio

Una nueva edición del campeonato mundial de las artes marciales se celebrará en cosa de un mes y Videl siente curiosidad por probar su fuerza. De modo que obliga a Gohan a que participe y, además, a que la entrene. ¡Ella también quiere volar! Como ha pasado tanto tiempo sin luchar en serio, Gohan toma a Goten como compañero de entrenamiento. Se queda de piedra al ver que su hermano pequeño, nacido después de la muerte de Goku, ya puede transformarse en superguerrero. Eso le irá de perlas... salvo por el detalle que no sabe volar. Mata dos pájaros de un tiro enseñándoles tanto a él como a Videl, aunque Goten domina la técnica antes y con más soltura. Al final, entre unas cosas y otras, apenas hay tiempo



VOLAR *Al principio, bastante tiene Videl con flotar.*

para prepararse. Como mínimo cuenta con el disfraz de Guerrero Intergaláctico para la ocasión, aunque ha cambiado el casco por un pañuelo blanco en la cabeza y gafas de sol. ¿Dónde tiene el buen gusto este chico?

Un torneo muy prometedor

SORPRESA *Goku anuncia su regreso de 24 horas.*

Cuando Son Gohan acude a Bulma para solucionar un problema, comenta que participará en el Gran Torneo de las Artes Marciales. Nada más escucharlo, Vegeta se apunta. Cree que podrá vencerle con lo que ha entrenado y lo descuidado que está Gohan. En ese momento les sorprende una voz conocida. ¡Goku! Les habla desde el más allá para comunicarles que él también participará en el torneo gracias a Baba la adivina. Inmediatamente, Gohan sale a contarle a todos que Goku volverá durante un día con motivo del torneo. Así, también deciden apuntarse Krilín, la A-18 y Piccolo. Chichi está encantada de poder ver de nuevo a su amado y Goten está nervioso porque conocerá a su padre. Todos ignoran que una nueva amenaza se cierne sobre el planeta.

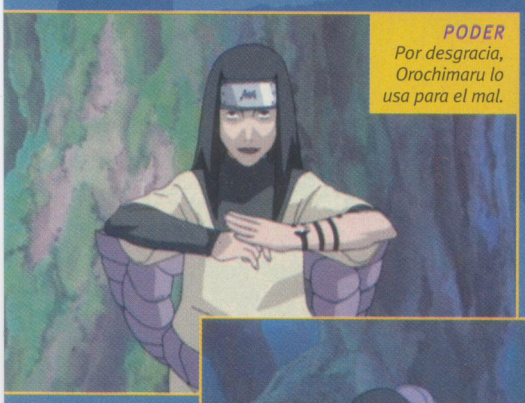
EL TRAJE DE SUPERGUERRERO

Para agilizar la transformación de Son Gohan en superhéroe, Bulma fabrica un reloj especial a partir del mismo principio que las cápsulas "hoi-poi". Con pulsar el botón rojo, Son Gohan ve cómo encima de la ropa que lleva puesta le aparece su traje especial de Guerrero Intergaláctico. Casco naranja con antenas, capa roja, guantes y botas blancas, camisa y pantalones negros, cinturón negro con una gran hebilla amarilla y una especie de bata verde conforman tan peculiar uniforme. Aunque a casi todos les parezca ridículo salvo a Son Goten, Gohan se siente muy orgulloso del traje.

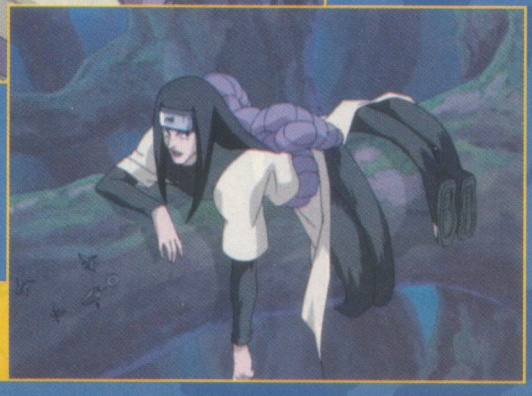
Los cómplices de Orochimaru

NARUTO™

Orochimaru es uno de los peores enemigos de la Villa Oculta de la Hoja. Para tener éxito en sus oscuros planes, cuenta con numerosos esbirros. ¿Conoces a sus cómplices?



PODER
Por desgracia, Orochimaru lo usa para el mal.



SERPIENTE
Orochimaru da verdadero miedo.

Kabuto

Kabuto se presenta al equipo 7 como un "genin" que hace por enésima vez el examen de ascenso a "chunin". Parece amigable. En el bosque de la muerte incluso les ayuda a llegar a la torre y evitar los peligros que les acechan. Sin embargo, luego sale a la luz su secreto: es la mano derecha de Orochimaru y tiene más habilidades de las que había mostrado a Naruto, Sasuke y Sakura.

Dosu, Zaku y Kin

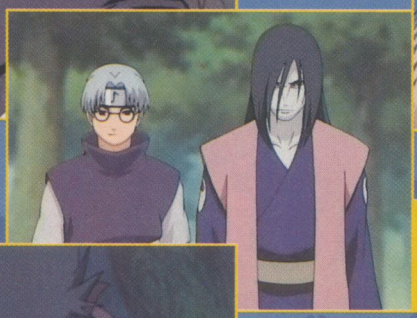
Orochimaru usa a estos tres ninjas de la Villa Oculta del Sonido para poner a prueba la fuerza de Naruto, Sakura y Sasuke. Pero en realidad sólo le interesa Sasuke, como más tarde se revela. ¡Orochimaru ha escogido a Sasuke como su próximo cuerpo! Tras años de investigación, ha desarrollado una técnica que le permite apoderarse del cuerpo y de las habilidades de otra persona. Debido a su pupila giratoria, el "sharingan", Sasuke es el candidato perfecto.

Anko Mitarashi

Anko Mitarashi, encargada de la prueba en el bosque de la muerte, fue subordinada de Orochimaru en el pasado. También ella lleva su sello en el cuello, aunque nunca estuvo de su parte.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

KABUTO *Servidor leal a Orochimaru.*



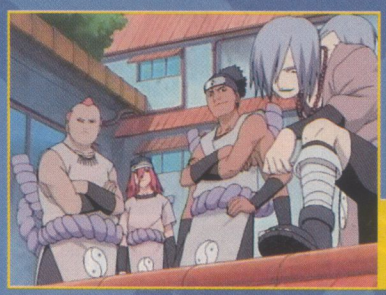
SUBORDINADO *Kabuto está siempre disponible para su señor.*

DOSU *No sospecha que Orochimaru sólo lo utiliza.*

NINJAS DEL SONIDO *Sus vidas no le importan a Orochimaru.*

ZAKU *No es un adversario fácil para el equipo 7.*

KIN *Es tan guapa como malvada.*



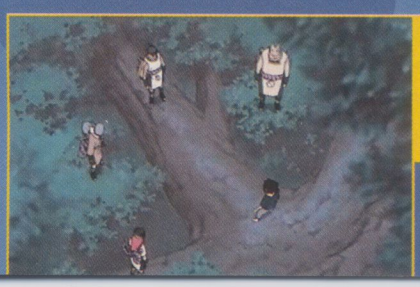
MISIÓN *Estos cuatro ninjas deben llevar a Sasuke ante su jefe.*

Sakon, Tayuya, Jirobo y Kidomaru

Cuando Orochimaru ataca por sorpresa la Villa Oculta de la Hoja, el cuarteto de la aldea del Sonido hizo su primera aparición. Los cuatro formaron una barrera transparente alrededor de Orochimaru y el Tercer Hokage para que nadie interviniera en el combate. Hicieron un buen trabajo, dado que el Hokage perdió la vida en ese enfrentamiento.

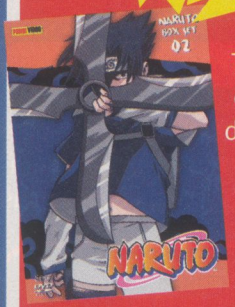
Más tarde pasan a un primer plano y se conoce sus nombres: Jirobo, Kidomaru, Tayuya y Sakon. También se descubre que los cuatro tienen el sello maldito de Orochimaru.

Este grupo va a la villa de la Hoja por orden de su señor. Su objetivo es llevarle a Sasuke. Primero combaten con él para demostrarle el poder que les ha dado el sello maldito. Luego desaparecen no sin antes decirle que le estarán esperando en la salida de la villa. Sasuke acaba decidiendo abandonar la aldea y marcharse con ellos al encuentro de Orochimaru.



RODEADO *Estos ninjas demuestran su poder.*

SELLO *Sasuke lleva el sello maldito de Orochimaru.*



CONCURSO

Tenemos 5 copias del segundo pack de **Naruto**, cortesía de **Panini Video**, para regalar a nuestros lectores. Si quieres ser uno de los afortunados, dibuja a tu personaje favorito de la serie y envíanoslo. Los 5 mejores dibujos tendrán premio. ¡Suerte!

LUCHA DE CRIATURAS

Una nueva serie ha llegado a Cartoon Network. Partiendo del duelo de cartas, propone un entretenido juego que meterá a un grupo de chavales en la guerra por el futuro de la dimensión Vestroia.

Cartas que llueven del cielo

En un hecho sin precedentes que bien podría considerarse un fenómeno paranormal, un día comienzan a llover cartas del cielo. Como si los buscaran, caen alrededor de muchachos de entre 10 y 14 años, cuando no directamente en sus manos. Es el caso de Dan, que inmediatamente se mete en Internet para explicar lo sucedido. Al comprobar que son muchos los chicos y chicas que han cogido cartas, se ponen a investigarlas y acaban por crear un juego con ellas. Así consolidan su amistad con un entretenido pasatiempo. Pronto el Bakugan se convierte en un popular juego. En todo el mundo hay jugadores deseosos de llegar a ser los mejores. ¡Incluso montan un ranking mundial! Sin embargo, ignoran que el Bakugan es mucho más que un juego.

LLUVIA *Sólo que en vez de agua, caen cartas.*

LA FORMA DE JUGAR

Hay varias formas de jugar al Bakugan, pero la más habitual es el duelo entre dos rivales. En ese caso, ambos jugadores lanzan una carta para iniciar el juego. En ese momento, el tiempo se detiene para todo el mundo menos para ellos. Las cartas se hacen enormes y sobre ellas lanzan sus esferas de monstruos. Al abrirse, aparecen las enormes criaturas y comienzan a luchar. En función de su poder y habilidades, así como del terreno en que combaten, ganará uno u otro. El primero que consiga dos victorias gana, se queda con la carta de su rival y, además, obtiene puntos de cara al ranking mundial de Bakugan.

Guerra en Vestroia

JUEGO *Dos monstruos, una carta... ¡y un combate!*

En una dimensión paralela a la de los humanos, Vestroia, se está llevando a cabo una guerra por el poder. Las criaturas que habitan ese mundo combaten por el control y el choque de fuerzas fue lo que provocó que se abriera una grieta dimensional y que las cartas de Bakugan se desperdigaran por la Tierra. Vestroia tiene la forma que aparece en el reverso de las cartas. Consta de seis mundos, cada uno caracterizado por un elemento: tierra, luz, oscuridad, agua, viento y fuego. Los mismos elementos que dominan las criaturas de las cartas. Cuando el dragón blanco Naga consigue llegar hasta el "corazón del silencio", es absorbido por la esfera y provoca el desequilibrio de la dimensión. Entonces el destino de Vestroia queda en manos de los jugadores de Bakugan... ¡con Dan y sus amigos, los "battle brawlers", a la cabeza!

Los enemigos de Vestroia

Para Dan y sus compañeros, el peligro es doble. Por un lado, deben enfrentarse a otros Bakugan y proseguir su camino hacia los mejores puestos del ranking mundial. ¡Y muchos de ellos tienen criaturas poderosas y malvadas! Por otro lado, hay una serie de enemigos que saben muy bien lo que está sucediendo y quieren aprovecharse. Así, los chicos conocer a Masquerade y Hal-G, entre otros. Masquerade es un muchacho rubio que lleva una máscara que le permite ocultar su rostro. Con el poder de la oscuridad de Hidra, un Bakugan de Darkus, trata de derrotar a todos los Bakugan para encerrarlos en la dimensión maldita. En cuanto a Hal-G, parece un anciano desquiciado que se ha jurado alcanzar el poder por la fuerza para darle el control tanto del mundo humano como de Vestroia a Naga. Masquerade y Hal-G acaban por unir fuerzas ante los "battle brawlers". La batalla promete ser dura.

GUERRA *Drago y Naga combaten en Vestroia.*

PERSONAJES

DAN

Un chaval que se emociona con el Bakugan. Pretende ser el número uno del mundo, aunque ni siquiera está entre los 100 primeros. Pero cuando conoce a Drago, empieza a escalar posiciones. ¡Lo pesado y chulito que se pone entonces! Lidera el grupo de "battle brawlers" que forma con sus amigos. Impulsivo, aventurero, leal y de buen corazón, es un buen líder. Siempre discute con Runo, lo que deja entrever que le gusta.

Bakugan: Drago
Tipo: Piros (fuego)

RUNO

Aunque su aspecto parece delicado y muy femenino, en cuanto abre la boca cambia por completo esa imagen. Chillar y discutir son dos de sus pasiones, sobre todo si está Dan de por medio. Sin embargo, a solas demuestra que le gustan las cosas de chicas como a la que más. El Bakugan le apasiona y suele enfadarse cuando sus rivales creen que pueden vencerla sólo porque es mujer. Entonces descarga todo su enfado en el combate.

Bakugan: Tigrerra
Tipo: Haos (luz)

MARUCHO

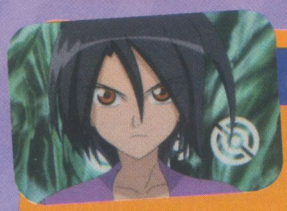
Tiene once años, uno menos que los demás. Aun así, es de gran importancia para el grupo. Como es el más estudioso, idea las mejores estrategias de combate. Es hijo único de una familia muy rica y, como le espera un futuro importante, teme que sus padres le impidan jugar al Bakugan. Por eso les obedece en todo para que no piensen que el juego es una molestia. Los rivales que no le toman en serio se llevan una contundente derrota.

Bakugan: Preyas
Tipo: Aquos (agua)

JULIE

La alegría que emana esta chica es contagiosa. Siempre sonríe y está dispuesta a animar a sus compañeros. No se corta un pelo y dice lo que piensa. Por ejemplo, se declara la fan número 1 de Dan, lo que pone nerviosa a Runo. Pero pese a esta actitud, no es una chica tan feliz como aparenta. Sonríe y alegra a los demás en parte para no pensar en sus propios problemas. El Bakugan le ayuda a olvidar las penas.

Bakugan: Gorem
Tipo: Subterra (tierra)



SHUN

Podría decirse que entre él y Dan crearon el Bakugan, puesto que fueron los dos principales artífices de las reglas para el juego. Por eso mismo es uno de los mejores jugadores y ostenta el primer puesto en el ranking mundial. Es un chico callado y solitario, más maduro que los demás. No duda en ayudar a sus amigos "battle brawlers" y combate sin tomar riesgos. Dan y él se conocen desde pequeños.

Bakugan: Skyress
Tipo: Ventus (viento)

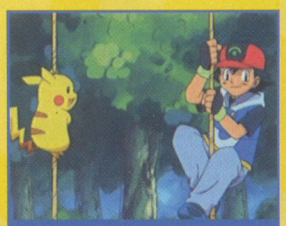
JETIX

ENTRENADOR O COORDINADOR: ¡ESTAS SON LAS DIFERENCIAS!

En la serie, muchos oficios giran única y exclusivamente entorno a los Pokémon. Los dos más importantes son los Entrenadores y los Coordinadores de Pokémon. A continuación te contamos lo que diferencia a las dos profesiones.

El Entrenador Pokémon

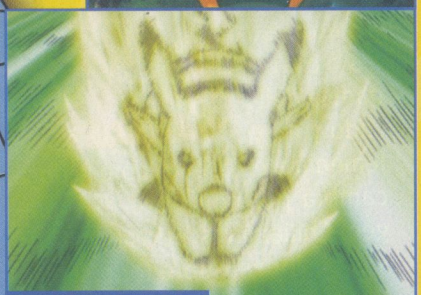
ENTRENAMIENTO Cada entrenador tiene sus propios métodos.



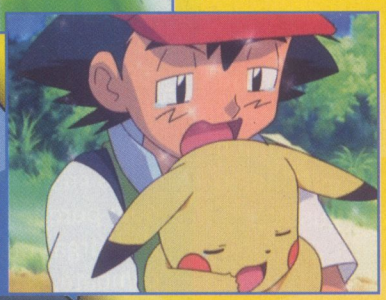
TRABAJO EN EQUIPO Pokémon y entrenador deben confiar uno con el otro.

Un entrenador de Pokémon participa en las competiciones de los gimnasios y en las ligas. Sus Pokémon han de luchar, por lo que deben ser fuertes, astutos y rápidos. Saben cuándo comienza una lucha y tienen que finalizarla con victoria. Esto se puede entrenar y por eso un entrenador debe practicar regularmente con sus Pokémon.

El entrenador dirige la estrategia de lucha contra el adversario. Además debe ser flexible. Un combate no suele transcurrir casi nunca como uno lo había planeado, así que tiene que poder reaccionar a situaciones inesperadas. Ash es un ejemplo de Entrenador Pokémon excelente. Su insistencia, su voluntad, la capacidad de prever las habilidades de los Pokémon y su relación amistosa con ellos son la base perfecta para una carrera llena de éxitos.



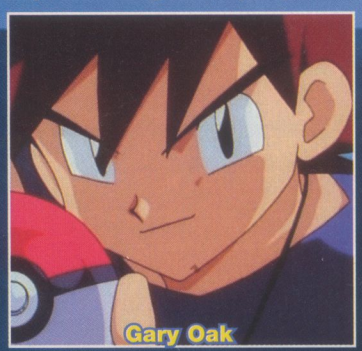
ATAQUE Quien quiera vencer debe ser fuerte.

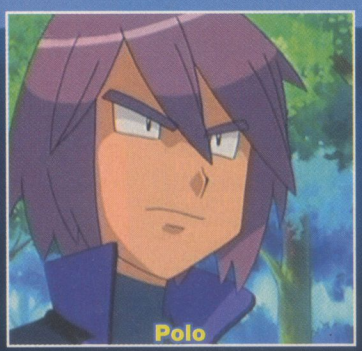


EXHAUSTOS Juntos en todo, incluso en el cansancio.

Entrenadores

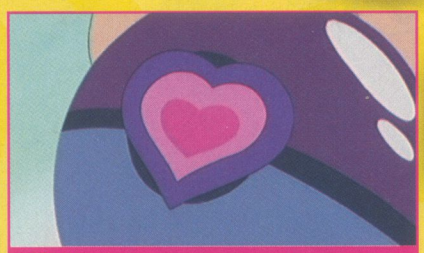
Aquí tiene algunos ejemplos de Entrenadores Pokémon.





Pokémon

El Coordinador Pokémon

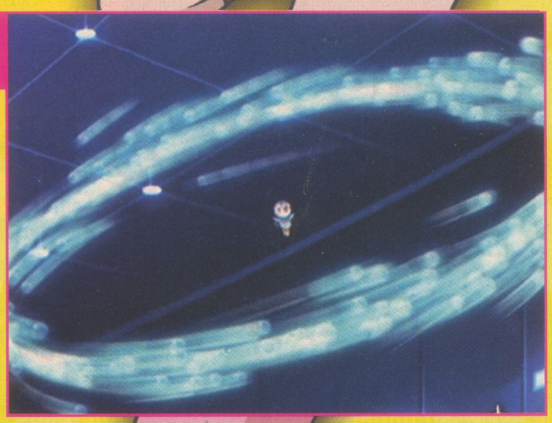


CÁPSULA Especialidad de la región Sinnoh, que asegura una puesta en escena espectacular.

Un coordinador de Pokémon se enfrenta con otros coordinadores en los concursos y festivales. Los Pokémon de un coordinador deben convencer no tanto por la fuerza, sino más bien por un aspecto, comportamiento y coreografía impecables. Es decir, que debe planificar su puesta en escena. Ni él ni su Pokémon pueden ser espontáneos. Es importante que el Pokémon presente sus ataques sin errores y de un modo intachable. El mínimo fallo comporta perder puntos.

Una buena puesta en escena requiere creatividad. El coordinador decide qué muestra el Pokémon. Con una mala coreografía, ni el Pokémon más bonito puede ganar un concurso. Muchas chicas, como por ejemplo Maya, deciden convertirse en coordinadoras porque es una profesión más creativa que la de Entrenador Pokémon.

GUAPA No sólo el Pokémon se arregla.



COREOGRAFÍA Ataques en forma de espectáculo.

COMPRENSIÓN El coordinador debe conocer a su Pokémon.

Resultado

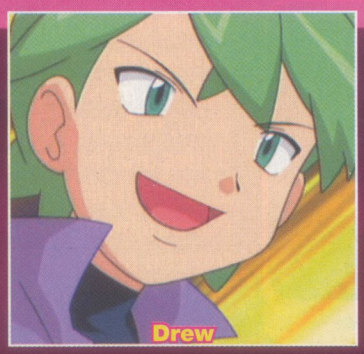
En realidad, las dos profesiones no son tan distintas. Ambas requieren entender por completo al Pokémon e invertir mucho tiempo en su entrenamiento. Además, para practicar estas profesiones se debe emprender un viaje de aprendizaje y perfección.

Coordinadores

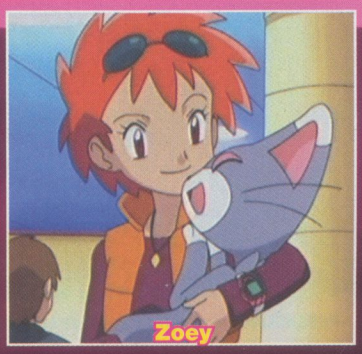
Aquí tienes algunos ejemplos de Coordinadores Pokémon.

Misty

Maya



Drew



Zoey

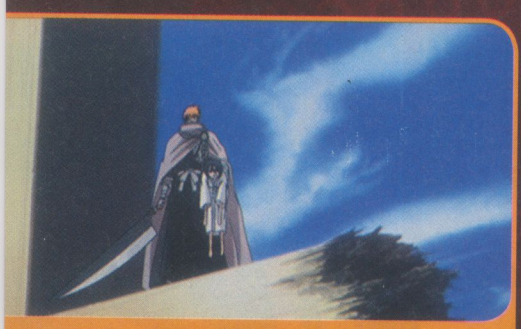
©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.

TRES LUCHAS POR RUKIA

La ejecución de Rukia está a punto de realizarse. La Doble Hoja está lista para acabar con el alma de la "shinigami", que ya se ha resignado. Sin embargo, cuenta con gente, humanos y "shinigami", que no aceptan la condena. Su liberación da paso a tres impresionantes batallas.

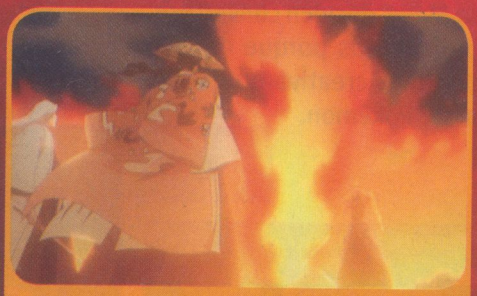
Rukia liberada

Ha llegado el momento. La ceremonia de ejecución de Rukia da inicio con la liberación de la Doble Hoja. La energía de la guadaña la transforma en un ave Fénix. En ese momento, para sorpresa general, aparece Ichigo junto a la condenada. Cuando el Fénix va a atacarle, el capitán Ukitake llega para detenerlo. Con ayuda del capitán Kyoraku logra pararlo y sellan la Doble Hoja. Entonces Ichigo destroza el patíbulo. Rukia está salvada, pero Ichigo no tiene un plan concreto para escapar. La aparición en escena de Renji resulta esencial. Sin cortarse un pelo, Ichigo le lanza a Rukia desde las alturas para que se la lleve de allí mientras para los pies a los subcapitanes Sasakibe, Omaeda e Isane. A continuación, Ichigo comienza su enfrentamiento con Byakuya.



RESCATADA *Ichigo salva a Rukia de la ejecución.*

Unos alumnos rebeldes



"RYUJIN-JAKKA" *La "zanpakuto" más poderosa.*

La actuación de los capitanes Ukitake y Kyoraku enfadan sobremanera al comandante Yamamoto. Aunque tratan de huir, cuando ya se creen a salvo descubren que el comandante ha sido más rápido que ellos. La decepción del anciano Yamamoto es grande. Él fue el creador de la academia para "shinigami" y Ukitake y Kyoraku fueron los primeros capitanes en ganarse el cargo por méritos propios. Podría decirse que, entre los distintos capitanes del Seireitei, es en ellos dos en quienes más confiaba. Y bajo su punto de vista, le han traicionado. Por eso piensa darles una lección. ¡Con su "ryujin-jakka", la "zanpakuto" más poderosa que existe! Por mucho que Ukitake y Kyoraku cuenten con las dos únicas "zanpakuto" formadas por dos espadas, es imposible que venzan.

BLEACH: DARK SOULS PARA DS

Ya se acerca el lanzamiento de un nuevo videojuego de *Bleach* en nuestro país. Hablamos del *Dark Souls* de Nintendo DS, que aparecerá en tiendas el 13 de marzo. Una nueva aventura para Ichigo y sus amigos contra poderosos enemigos en la que veremos las técnicas más impresionantes de los "shinigami". Por supuesto, en el próximo número le dedicaremos un artículo en nuestras páginas de videojuegos.

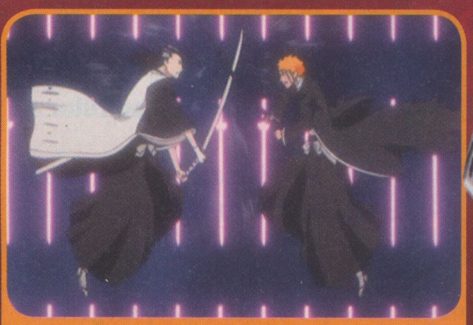
Lágrimas de una capitana

PICADURA MORTAL *Soi-Fong es muy peligrosa.*

Soi-Fong se encuentra de repente con la horma de su zapato: Yoruichi. La diosa del "shunpo" pronto le demuestra el porqué de ese apodo. Ella fue la antecesora en el cargo que ahora ostenta Soi-Fong y, por ende, fue su superior. Es más, Soi-Fong admiraba profundamente a la heredera del clan Shihoin y le profesaba completa devoción. Siempre se refería a ella como su "señora". Pero cuando Yoruichi se marchó, traicionando a la Sociedad de Almas, decidió odiarla. Entrenó duro y ahora está preparada para derrotarla. O eso cree. Su velocidad es altísima y cuenta con "suzume-bachi", con la que es capaz de matar si hiere en el mismo sitio dos veces a su rival. Tras llevarse varios golpes en distintos puntos de su cuerpo, Yoruichi acude a su técnica definitiva, "shunko". Con ella derrota a Soi-Fong. Sus lágrimas de rabia porque no la llevó consigo al huir de la Sociedad de Almas enternecen y apenan a Yoruichi, pues ve cuánto ha sufrido durante todo ese tiempo.

Ichigo contra Byakuya, la revancha

Quizás lo que más saca de quicio a Ichigo es que Byakuya no haya movido un dedo por defender a su hermanastra Rukia. Tras afirmar que le derrotará y luego ejecutará la condena él mismo, da comienza una lucha increíblemente emocionante.

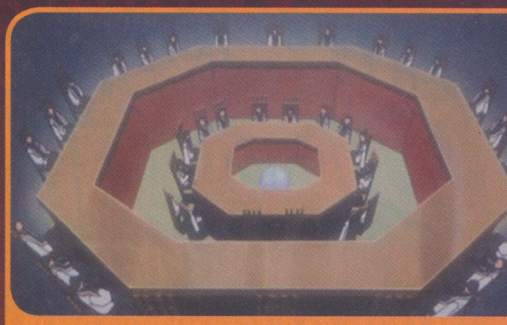


BANKAI *Byakuya no duda de su victoria final.*

El poder de ambos es inmenso. El entrenamiento de Ichigo le ha fortalecido de tal manera que lucha de tú a tú contra Byakuya. Aunque al principio Byakuya combate sin liberar su "bankai", pero acepta el reto y usa la "senbon-zakura". Ichigo recibe sus primeras heridas del duelo en ese momento, pero se repone y sigue luchando cara a cara. ¡Hasta lograr herir a Byakuya! Solamente entonces el capitán se toma en serio la lucha. Con su técnica más poderosa, malhiere a Ichigo. No obstante, cuando va a rematarlo... ¡aparece el Ichigo de la máscara! Con su fuerza, provoca un daño considerable a Byakuya, pero Ichigo consigue retomar el control de su cuerpo y volver a ser él mismo. En ese momento, a ambos contendientes les queda la fuerza justa para un último ataque.

¿"HOLLOW"? *Ichigo se transforma en plena lucha.*

Movimientos en el Seireitei



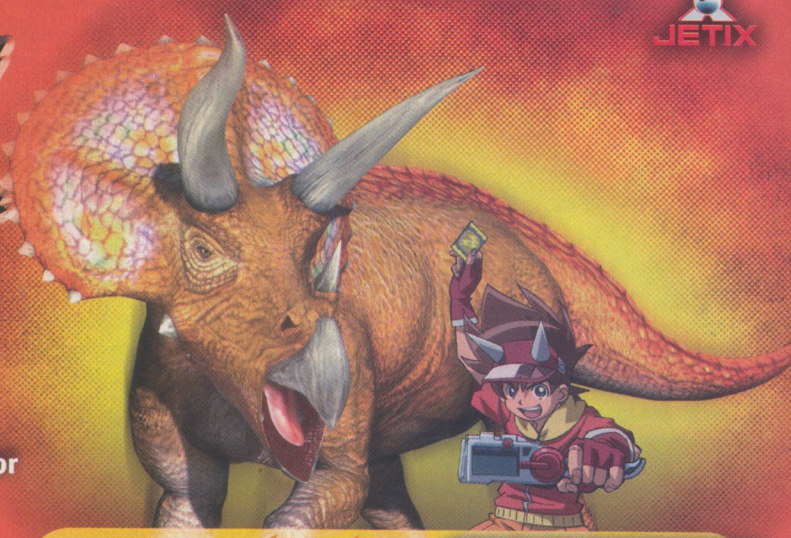
ASESINADOS *La Cámara Central ha sido aniquilada.*

Mientras se producen los distintos combates, Kukaku Shiba va a ver a Jidanbo, el gigante guardián de la puerta del Seireitei, para decirle si se adentra con ella en el lugar. Por su parte, Orihime, Chad, Ishida y Ganju llegan hasta los alrededores del combate de Ichigo con Maki. Yachiru también está allí. Como no pueden acercarse, deciden esperar a que el duelo de su amigo concluya. Una vez acaba, acuden a ayudar a Ichigo. Orihime emplea su poder curativo para sanar las graves heridas de su amigo. Lejos de allí, Hitsugaya y Matsumoto descubren algo terrible: todos los miembros de la Cámara Central de los 46 han sido asesinados. La cuestión es que llevan muertos varios días, de modo que alguien ha tenido que estar dictando sentencias por ellos. De pronto ven a Kira y salen tras él, aunque niega ser el autor de esas muertes. Les hace ver que Hinamori corre peligro si no van a protegerla. ¿Pero de quién?

Y EL MES QUE VIENE...

La saga de la Sociedad de Almas llega a su fin con un desenlace sorpresivo que te contaremos el mes que viene. Toda la trama orquestada en el seno del Seireitei, la razón de la condena a Rukia y muchos más secretos se desvelan de golpe. Desde el propio Ichigo hasta el Comandante Matsumoto, todos se quedan boquiabiertos al conocer la verdad. ¡No te pierdas el final de esta emocionante saga en tu próximo número de **Mega Hiro**!

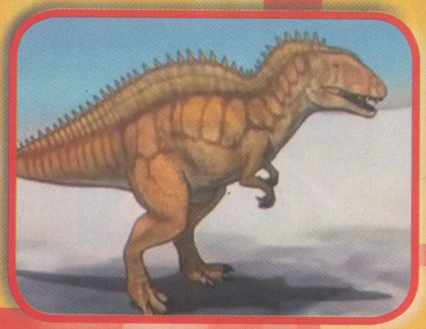
A LA CAZA DE DINOSAURIOS (PARTE 3)



Las cartas de dinosaurios no paran de eclosionar. El Team-D de nuestros amigos Max, Rex y Zoe viaja por todo el mundo para devolver a los dinosaurios al interior de las cartas y recolectarlas. ¡Pero la Gang Alpha le da muchos problemas!

ACROCANTOSAURIO

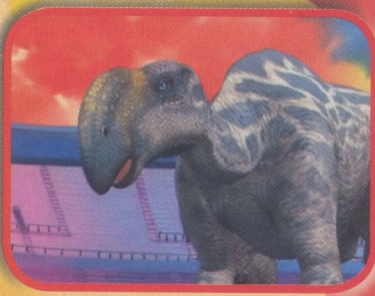
Elemento: fuego
Activado en: el archipiélago ártico (Canadá)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 15



Este dinosaurio tiene la mente fijada en la isla Devon. Allí se encuentra el Monte Devon, un volcán activo y que va a entrar en erupción. Vamos, su hábitat natural.

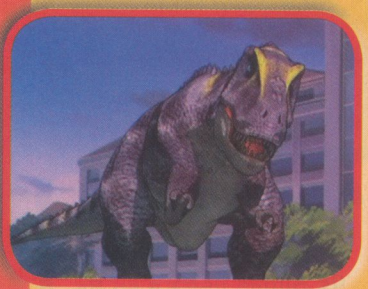
ALTIRHINUS

Elemento: hierba
Activado en: Olé (Brasil)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 17



Tras causar el pánico en el desfile del carnaval, se dedica a empujar una gran bola de hierba hasta un campo de fútbol. Allí Chomp demuestra ser mejor jugador que él.

DASPLETOSAURIO

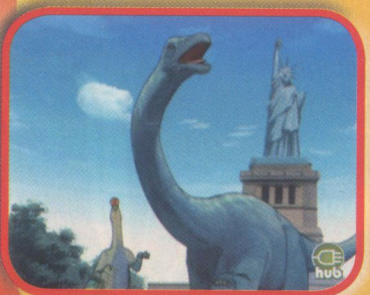


Elemento: fuego
Activado en: Bali (Indonesia)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 18

Como si desease unas vacaciones, aparece en una isla turística. Los cantos tribales le hacen bailar, ¡y no se le da mal! Se marca un divertido baile con Chomp, Ace y Paris.

SEISMOSAURIO

Elemento: hierba
Activado en: Nueva York (Estados Unidos)

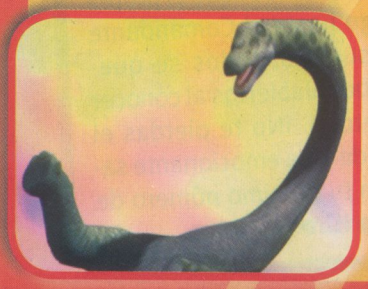


Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 19

La Gang Alpha sufre el ataque de un Seismosaurio cuya carta de habilidad encuentra Zoe en el museo arqueológico. Sus enormes dimensiones les hace huir a toda pastilla.

SUPERSAURIO

Elemento: hierba
Activado en: Augusta (Estados Unidos)
Pertenece a: la Gang Alpha



Aparece en el capítulo: 20

Cuando el Altirhinus desata el pánico en el Master de Augusta de golf, Ursula emplea la carta de habilidad que había encontrado como apoyo en la lucha frente al Team-D.

EUOPLOCEPHALUS

Elemento: tierra
Activado en: una cueva japonesa
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 21

Sin darse cuenta, la Gang Alpha activa la carta de este dinosaurio. Escondido en las profundidades de una cueva, se hace amigo de Amy. Por esa razón, luego combate con Spinny para protegerla.

©1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

ONE PIECE

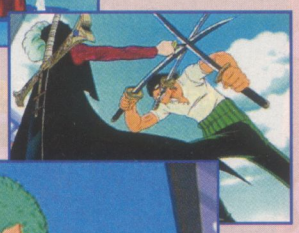
TRES PIRATAS CON ESTILO

Luffy, Zorro y Sanji tienen algo en común: los tres son piratas y viajan juntos a bordo del *Alma de Merry*. Pero por lo demás, ¡son completamente diferentes!

ZORRO RONOA: El pasota

Es difícil poner nervioso a Zorro, aunque sus compañeros lo consiguen a base de sacarle de quicio. Pretende convertirse en el mejor espadachín del mundo, de modo que le da mucha importancia a mantenerse en forma. Por eso aprovecha su tiempo libre para entrenar. También suele dormirse a la mínima ocasión. Todo esto le hace parecer muy tranquilo y, salvo cuando está enfadado, lo es.

SALVADOR Más de una vez, Zorro le ha salvado la vida a Luffy.

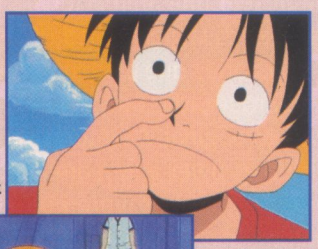


OJOS DE HALCÓN Zorro todavía no es el mejor espadachín.

TENAZ Zorro es un duro rival.

MONKEY D. LUFFY: El caótico

No hay otro miembro de la banda del sombrero de paja tan caótico como el propio capitán. Siempre está metido en algún lío, del que además suele ser el causante. A menudo es tan bobo que pone de los nervios a sus compañeros. Cuando su estómago se queja, se olvida de todo lo demás. Aun así, siempre saca de los apuros a su tripulación.



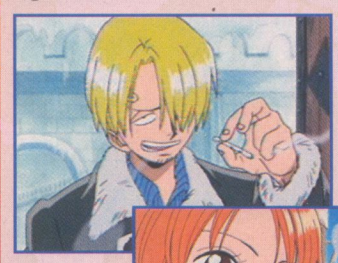
PENSATIVO Algo bastante inusual en Luffy.

GLOTÓN Luffy no come, ¡engulle!

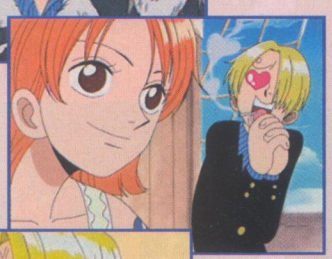
CAPITÁN A pesar de todo, es reponsable y todos confían en él.

SANJI: El playboy

Sanji casi siempre anda con las manos metidas en los bolsillos del pantalón, fumando y empleando un tono de superioridad al hablar. Pero a la hora de tratar a Nami o Nico Robin, le aparecen corazoncitos en los ojos y se vuelve un perrito faldero. Intenta engatusarlas con sus dotes culinarias y sus palabras bonitas, pero no logra ligárselas.



CHULO A primera vista, parece ir de sobrado.



AMOR Ante una chica guapa, pierde la cabeza.

SERIO Si hay que luchar, Sanji se olvida de tonterías.

Como pudiste leer el mes pasado en nuestro reportaje sobre lo que nos llegará en 2009, Arait Multimedia va a traer las primeras películas de Detective Conan a España. Por esa razón, pronto comenzaremos a hablar de ellas. Pero antes, te brindamos una pequeña introducción.

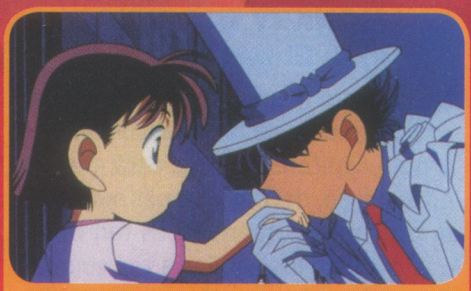
LAS PELÍCULAS DE DETECTIVE CONAN

12 películas, una por año

Detective Conan es una creación de Gosho Aoyama, autor que se había dado a conocer a finales de los 80 con *Magic Kaito* y *Yaiba*. Comenzó la publicación de Detective Conan en 1994, en las páginas de la revista *Shonen Sunday*, una de las más importantes de Japón. La mezcla de misterio, acción y humor encandiló al público y en enero de 1996 dio inicio la serie de televisión, que a estas alturas supera los 525 capítulos. Su gran éxito le ha llevado a permanecer de forma casi fija en el top-10 de las series de animación más vistas en el país. En 1997 dio el salto al cine. Desde entonces, se han producido 12 películas, una por año, que se estrenan en torno al 20 de abril (a excepción de la décima, que llegó a los cines a mediados de diciembre). ¡Y ya está en marcha la 13ª!

ROMANCE *En las películas hay lugar para el amor.*

Argumentos y escenarios



KAITO KID *El ladrón aparece en varias películas.*

Lo más destacable de las películas, además de poseer una animación superior a la de la serie, es la gran variedad de argumentos y escenarios que presenta. Las tramas son más arriesgadas que en la serie e incluso el manga original. Aventuras en videojuegos virtuales o ver a Ran amnésica son cosas que difícilmente veremos en la pequeña pantalla. Alta mar, el casco antiguo de Kyoto, un palacio de la música, un enorme rascacielos o un parque de atracciones son algunos de los escenarios donde tiene lugar la acción. En algunas aventuras aparece Kaito Kid y en otras, Heiji y Kazuha. La policía metropolitana de Tokio interviene en unas ocasiones, mientras que en otras son detectives de otras regiones quienes investigan. ¡Y también surgen los Hombres de Negro! Así pues, no extraña que la recaudación de cada película sea altísima.

LOS DOCE TÍTULOS

1. Rascacielos en peligro (1997)
2. La decimocuarta víctima (1998)
3. El último mago (1999)
4. Testigo presencial (2000)
5. "Cuenta atrás hacia el cielo" (2001)
6. "El fantasma de Baker Street" (2002)
7. "Encrucijada en la capital ancestral" (2003)
8. "El mago del cielo plateado" (2004)
9. "Estrategia en las profundidades" (2005)
10. "Réquiem por un detective" (2006)
11. "Una bandera pirata en alta mar" (2007)
12. "La partitura del miedo" (2008)

(Sólo los cuatro primeros títulos son oficiales, el resto son traducciones aproximadas del original)

¡CONCURSA!

¡SALVA ALTEA Y VIVE LAS MAYORES AVENTURAS CON FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON!

¡Conviértete en el Príncipe Marth y salva el reino de Altea de sus enemigos con **Fire Emblem: Shadow Dragon** para Nintendo DS! Para participar en nuestro concurso de 8 unidades del juego, basta con que nos envíes un dibujo de Marth, del que te ponemos una muestra aquí arriba. ¡Coge lápiz y papel y ponte manos a la obra!

Nintendo® NINTENDO DS™

™, ® and the Nintendo DS logo are Trademarks of Nintendo.
© 2008 Nintendo.

7+ ™ www.pegi.info

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

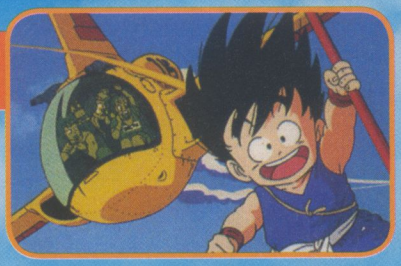
PANINI
MEGA HIRO 31
CONCURSO FIRE EMBLEM
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de marzo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

DRAGON BALL

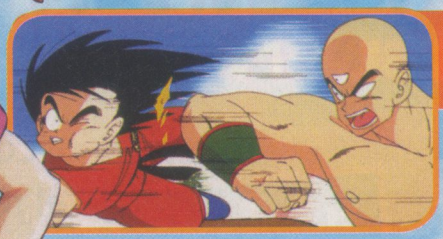
Hace poco más de tres años, Mangafilms sorprendió a propios y extraños con el lanzamiento de *Dragon Ball* en DVD. Ahora, cuando se adivina el éxito de la película de imagen real, la empresa relanza la colección en packs para cualquiera que desee disfrutar de las aventuras de Son Goku y sus amigos desde el principio.

El niño de las montañas

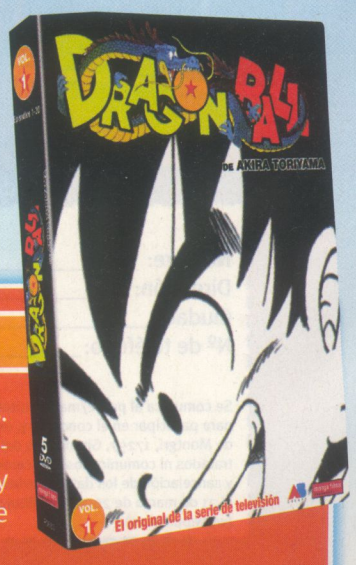


Bulma es una adolescente moderna que viaja en busca de unas poderosas esferas llamadas bolas de dragón. Se dice que aquel que consiga reunir las siete existentes, podrá invocar a un majestuoso dragón que le concederá el deseo que solicite. En tanto que hija del presidente de la empresa Capsule Corp., Bulma es muy buena científica y ha creado un radar capaz de detectar la posición de las bolas de dragón. Mientras busca una en una remota región montañosa, conoce a un extraño niño. Es ágil, fuerte y tiene un bastón que se alarga a voluntad. Se llama Son Goku y vive solo desde que murió su abuelo. La herencia que le legó el anciano... ¡es una bola de dragón!

Entrenamiento, torneos y enemigos



Tras convencer a Goku de que le acompañe en su aventura, los dos se enfrentan a toda clase de situaciones y problemas. Luchan con el "ogro" Oolong, combaten al bandido Yamcha y rivalizan con el malvado Pilaf y sus secuaces por hacerse con las bolas de dragón. Al terminar esta aventura, Goku marcha a entrenar con el Duende Tortuga, un viejo maestro de artes marciales. En su casa conoce a Krilín, que se convertirá en su compañero de lucha. Con el paso del tiempo, Son Goku participará en varias ediciones del torneo mundial de artes marciales, tendrá que luchar con enemigos tan fuertes como el rey de los demonios, Piccolo, e incluso se casará con su "amiga" de la infancia Chichi. A su lado, siempre estarán Bulma, Krilín y el resto de sus leales amigos que pelean por la paz y la justicia.



LA EDICIÓN

Mangafilms relanza la colección de *Dragon Ball*, que consta de 153 capítulos divididos en 5 digipacks. Cada uno consta de cinco discos, salvo el último, que lleva 6. De ese modo, cada pack incluye alrededor de 30 capítulos. Los capítulos disponen de los audios en español, catalán, euskera, gallego y portugués, al igual que la anterior edición. En cuanto a contenido extra, encontramos principalmente fichas de personajes y un trivial sobre la serie. El precio de cada volumen es de 29,95 euros.

¡CONCURSA!

¡BUSCA A LA PROMETIDA CELESTIAL CON LA ÚLTIMA ENTREGA DE DRAGON QUEST!

¡Vive una apasionante aventura a lo largo de tres generaciones familiares con **Dragon Quest: La prometida celestial**, para Nintendo DS! Participa en nuestro concurso de 10 unidades del juego enviándonos un dibujo de cualquiera de los protagonistas, como los que ves aquí al lado... ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!

SQUARE ENIX.

UBISOFT

DRAGON QUEST, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. in the United Kingdom and/or other countries. The Hand of the Heavenly Bride, The Chapters of the Chosen and Realms of Reverie are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. in the United Kingdom and/or other countries. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 31
CONCURSO DRAGON QUEST
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de marzo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

Los vampiros en el manga

Una de las figuras más terroríficas y a la vez fascinantes de la literatura universal es el vampiro. Los japoneses han dado al mundo su particular versión sobre este ser que se alimenta de sangre humana en numerosos mangas y animes. He aquí un compendio de los más importantes que hemos conocido en nuestro país.

La lucha contra los vampiros

Como es lógico, el género de acción es el principal en que hallamos vampiros. La eterna lucha entre el bien y el mal convertida en una batalla entre humanos y vampiros. Mientras que en los casos de *Hellsing* o *Trinity Blood* encontramos una organización dedicada a la caza y captura de esas criaturas de la noche, *Vampire Hunter D* nos muestra la solitaria guerra de un cazador de vampiros que va por libre. Cabe pensar que la existencia de los chupasangres no siempre es conocida por la gente. En *Blood+*, la organización Escudo Rojo y su principal baluarte, Saya, viven en el anonimato y nada saben los ciudadanos sobre los sanguinarios quirópteros. Por contra, la Organización Hellsing es bien conocida, al igual que la existencia de los vampiros.

TRINITY BLOOD *El Vaticano lucha contra los vampiros.*

Chupasangres de comedia

KARIN *¡Muerde para expulsar sangre de su cuerpo!*

Sin embargo, la figura vampírica también da para otro tipo de historias. La comedia romántica es seguramente la que mejor ha sabido sacarle provecho a los tópicos del vampiro. Actualmente, en Japón triunfa un manga llamado *Rosario + Vampire*, que precisamente el mes pasado comenzó a publicarse en nuestro país. En él, un chico acaba en un instituto para criaturas sobrenaturales y siempre anda con una jovencita que, si se quita el rosario que lleva al cuello, se transforma en una vampiresa sedienta de sangre. Las situaciones humorísticas se suceden, del mismo modo que lo hacen en la entretenida historia de Karin. En ella, la joven del mismo nombre produce sangre de más y necesita morder a gente... ¡para traspasarles el exceso! Cuando se enamora de un compañero de clase, la situación empeora y tiene que morder a diestro y siniestro.

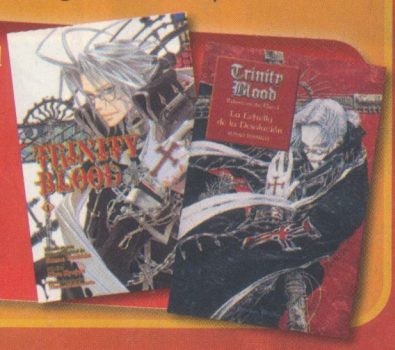
Los títulos publicados en España

En la siguiente página te hablamos de los cuatro títulos sobre vampiros más importantes que puedes encontrar en tiendas en sus diversos formatos. Pero aparte de estas existen más obras. Para chicos, acaba de salir *Rosario + Vampire* (Planeta DeAgostini Comics) que mezcla humor, acción y picante. Para adultos, encontramos *Vampire Hunter D* (Editorial Dolmen) del que sale el manga y están disponibles las dos películas en DVD (Mangafilms). Para chicas encontramos la comedia *Karin* (Planeta DeAgostini Comics) y la poética *Vampire Princess Miyu*, su continuación *Vampire Princess Miyu: La saga de los Shinmas de occidente* y el spin-off *Vampire Princess Yui* (Ediciones Mangaline). Y para los nostálgicos, Divisa editó el año pasado la mítica *Don Dracula*, una particular visión de los vampiros de la mano ni más ni menos que del dios del manga, Osamu Tezuka.

Trinity Blood

Siglos atrás, la humanidad se vio abocada al día del juicio final, que concluyó con el planeta devastado y un nuevo inicio para el hombre. La batalla entre humanos y vampiros fue producto del intento de colonizar Marte. Supuso un fracaso estrepitoso y, aparte, provocó que los humanoides enviados en la misión se contagiaran de unos bacilos extraterrestres que los transformaron en "matusalén", una especie de vampiros. Por su parte, los bebés experimentales que participaban en las investigaciones sobre la vida en Marte se vieron afectados por unos organismos que los convirtieron en "crusnik", unos seres que se alimentan de la sangre de los "matusalén". Al regresar la nave a la Tierra, estalló el Armagedón. Al cabo de 900 años, los "matusalén" aún causan el terror en vastas zonas de la desolada Tierra. El Vaticano envía a su mejor hombre, Abel Nightroad, a combatir al marqués Gyula. Un equipo de valientes le ayudará a hacer frente a su tecnología bélica del pasado.

Manga: Norma Editorial (5 tomos)
Anime: Buzz (24 episodios)
Novelas: Genko Books (10 libros)



Blood+

Bajo su apariencia de adolescente normal y corriente, Saya Otonashi esconde a toda una cazadora de quirópteros. Lleva un año viviendo en casa de George Miyagusuku junto con sus otros dos hijos adoptivos, Kai y Riku. Saya no recuerda nada de su pasado, pero al entrar en contacto con un violonchelista callejero comienzan a venirle a la mente escenas de su pasado. De ese modo, recuerda que es la reina inmortal de los quirópteros. Pero ella los combate y quiere acabar con quien los controla: su hermana gemela Diva. Llevan más de cien años luchando, pero su batalla no finaliza porque cada poco tiempo entran en estado de latencia. Antes de que vuelva a dormir durante décadas, Saya debe acabar con la amenaza de Diva y sus Caballeros. Precisamente el violonchelista, Hagi, es su fiel servidor y su principal apoyo para finiquitar dicha guerra. Con la ayuda del Escudo Rojo, una organización misteriosa, Saya y Hagi lucharán por el exterminio de los quirópteros.

Manga: Norma Editorial (5 tomos)
Anime: Selecta Visión (2 digipacks)

Hellsing

Lady Integra dirige una organización que se dedica a cazar vampiros con el beneplácito de la mismísima reina de Inglaterra. Se trata de la Organización Hellsing, que goza del reconocimiento mundial en su tarea. Eso no quita que, en tanto que protestantes, no cuenten con el respaldo del Vaticano, que posee su propio equipo secreto de cazadores, Iscariote 13, bajo el mando del paladín Alexander Andersen. ¡Integristas católicos que abominan de los vampiros! Eso supone un conflicto entre ambas sociedades, puesto que la Organización Hellsing cuenta con no muertos entre sus filas. Su hombre más poderoso es Alucard, un vampiro puro que trabaja para ellos desde tiempos inmemoriales. Vestido siempre de rojo y con sus gafas de sol puestas, lucha empuñando dos pistolas que disparan balas benditas y usando sus poderes oscuros. Tiene como ayudante a Ceres Victoria, una militar a la que convierte cuando está herida de muerte y que poco a poco le coge el truco a su nueva naturaleza.

Manga: Norma Editorial (9 tomos)
Anime: Selecta Visión (1 digipack)

El caballero vampiro

Pese a su aura tétrica y algo siniestra, el instituto Cross es un internado muy bien considerado. La disciplina, la calidad o los ideales que difunde son algunos de los aspectos que convencen a los padres para matricular en él a sus hijos. Sin embargo, el interés de estos últimos por estudiar allí tiene que ver con otro asunto. Concretamente con la clase nocturna, cuyos alumnos viven en el Dormitorio Luna. Estos atractivos adolescentes solo salen al caer la noche. Durante el trayecto que los separa de su edificio al centro de clases, numerosos chicos y chicas de la clase diurna se arremolinan para verles. Con el fin de evitar problemas, Yuki y Zero se encargan de mantener el orden. Ellos saben la verdad. Saben que los alumnos de la clase nocturna son vampiros. Su líder, Kaname, que le salvó la vida a Yuki cuando era niña, aboga por la pacífica convivencia entre vampiros y humanos al igual que el director del centro. ¿Pero es lo que quieren sus compañeros?

Manga: Panini Comics (5 tomos)

FULL METAL PANIC!

EL MILITAR Y LA COLEGIALA

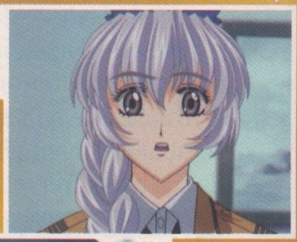
La adaptación de las novelas de Shoji Gatoh es una de las grandes series de anime de esta década. ¡Hasta tres series se han producido! La mezcla de acción, humor y personajes carismáticos convierten *Full Metal Panic!* en una obra a seguir.

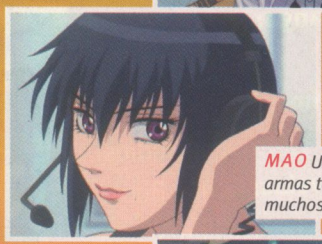
CHIDORI Una chica popular y modosita con una capacidad que desconoce.

SAGARA Un sargento que no tiene ni idea de tratar con gente.

PROTECCIÓN El ímpetu y brusquedad de Sagara va a traer problemas a Chidori.

TESSA La joven capitana del De Danaan.





MAO Una militar de armas tomar y con muchos recursos.

WEBER Buen chico, pero le pierden las chicas guapas.

GAURUN Persigue a Chidori y conoce bien a Sagara, su enemigo.

Mithril es una organización secreta que se encarga de encontrar y proteger a los "whispered". Es decir, a humanos con la capacidad de comprender unos conocimientos superiores al intelecto humano normal. La última "whispered" a la que han hallado es una adolescente llamada Kaname Chidori. Con el fin de protegerla de otras organizaciones que quieren a los "whispered" para aprovecharse de sus conocimientos, envían como guardaespaldas a Sosuke Sagara. Este chico ha estado metido en una misión tras otras casi desde niño y no sabe vivir en paz. Además, su falta de hábito en el trato con civiles complica su relación con la muchacha.

Sosuke se traslada al piso contiguo al de Kaname, que vive por su cuenta, y también se matricula en su instituto. No la deja sola ni a sol ni a sombra. ¡Sus compañeros incluso creen que son pareja! Chidori, que es una estudiante muy popular, lo pasa fatal por su culpa. Pero, aunque habitualmente sólo viven pequeñas aventuras por equívocos del militar, corren serio peligro cuando aparece Gaurun, el archienemigo de Sosuke. Por suerte, cuenta con aliados para proteger a Kaname: Teletha Testarossa –capitana del submarino De Danaan– y sus compañeros de misiones Mao y Weber. Kaname no tiene más remedo que acostumbrarse al riesgo.

El manga

En octubre de 2005, Panini Comics puso a la venta el primero de los nueve tomos de que consta la adaptación al manga. La edición era en formato grande, traía un póster desplegable en cada número y varios artículos sobre la obra. Su precio, 7,95 euros.

DRAGON BALL Z

KRILÍN

FICHA

Nombre:	Krilín
Color de pelo:	negro (pero se afeita al cero)
Color de ojos:	negro
Profesión:	luchador
Técnica preferida:	kame-hame
Maestro:	el Duende Tortuga

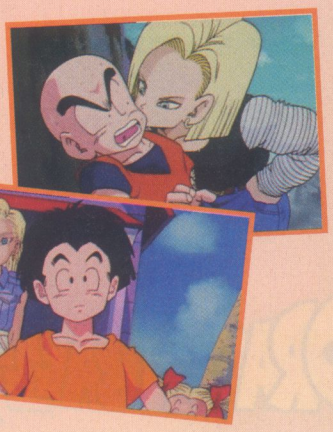
HISTORIA

Krilín es el mejor amigo de Son Goku. Se conocen desde niños, cuando entraron a la vez a entrenar bajo las órdenes del Duende Tortuga. Aunque al principio Krilín competía con él por el favor del maestro, pronto trabaron una amistad que se fue haciendo más y más profunda con el tiempo. Se había marchado del templo Orin para hacerse más fuerte y vaya si lo consiguió. En tres ediciones consecutivas del torneo mundial de artes marciales se quedó a las puertas de la final; perdió en semifinales ante Jackie Chun (es decir, el Duende Tortuga), Goku y Piccolo. Entremedias, fue asesinado por un esbirro del rey de los demonios y resucitado luego con las bolas de dragón.

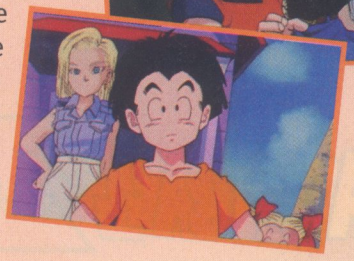
Krilín es un muchacho maduro que nunca duda a la hora de enfrentarse a las amenazas que acechan el planeta. Se enfrentó a los guerreros del espacio, viajó a Namek para encontrar las bolas de dragón originales -su muerte a manos de Freezer fue lo que provocó que Goku se transformara en superguerrero por primera vez-, combatió a los androides y Cell, y, finalmente, se retiró merecidamente para cumplir su sueño de formar una familia.

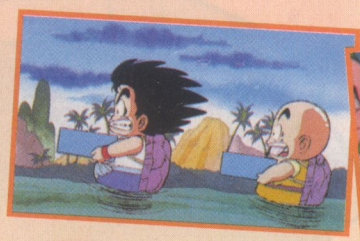
KRILÍN
El fiel amigo de Goku es el humano más fuerte.

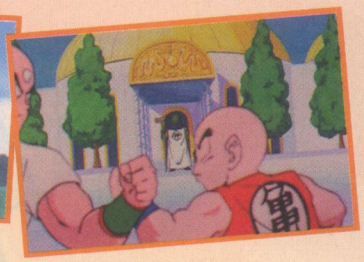
FAMILIA



En ningún momento se sabe si Krilín tiene padres o hermanos, pero sí se conoce la familia que él forma al casarse. Su esposa es la androide A-18, cuyo corazón se gana al demostrarle lo que está dispuesto a hacer por ella. Tienen una hija, Maron.



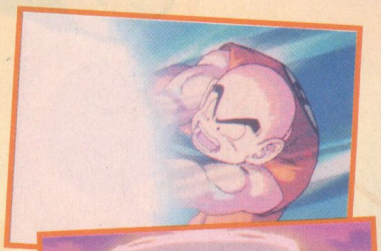




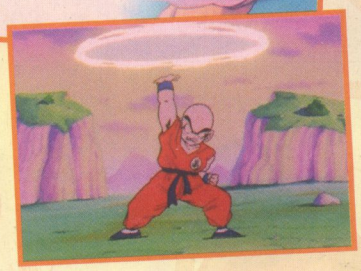
ENTRENAMIENTO

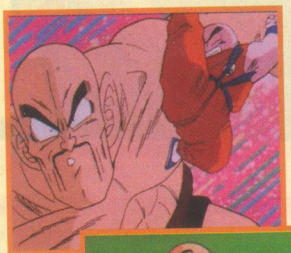
Krilín ha seguido varios entrenamientos a lo largo de su vida. El que realizó en el templo Orin le sirvió de poco, pero el que llevó a cabo bajo las pautas del maestro Mutenroshi fue esencial para él. Más adelante entrenaría con el Todopoderoso y el dios Kaio del norte, por ejemplo.

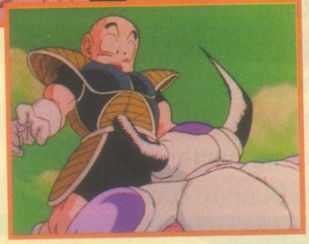
TÉCNICAS



Una de las grandes habilidades de Krilín es su capacidad para asimilar técnicas de lucha. El kame-hame, la técnica de vuelo, el disco cortante de energía ("kienzan") o los rayos de sol ("taiyoken)" son algunos de los ataques que domina. Su eficacia ha servido de mucho en momentos críticos.







COMBATES

Como fiel amigo de Goku y luchador incansable por la paz de la Tierra, Krilín ha participado en grandes luchas. Se enfrentó a Nappa, a Vegeta, al Comando Ginew, a Freezer, a Garlic Jr. y sus esbirros, a los androides, a Cell e incluso al monstruo Buu. Con pensar que ha muerto dos veces queda todo dicho.

STAR OCEAN SECOND REVOLUTION

Algunos meses después del lanzamiento de *Star Ocean: First Departure*, el videojuego basado en el anime inédito en nuestro país, ahora le toca el turno a su continuación, *Second Revolution*, que sitúa la acción veinte años después de la anterior.

Corre el año cósmic 366. Durante una inspección en un planeta inexplorado, el oficial de la nave espacial *Cainus* atraviesa un misterioso artefacto que le transporta a un mundo totalmente desconocido. Su misión, y por lo tanto la tuya, será buscar el camino de vuelta a casa, pero pronto conocerás a una chica alienígena que te involucrará en una misión para salvar a su pueblo... y sólo entonces descubrirás que eres el Héroe de la Luz, el protagonista de una antigua profecía planetaria que debes cumplir.

Una aventura a escala galáctica

Second Revolution es un RPG de temática de ciencia ficción, y por lo tanto cuenta con los elementos más atractivos de este género: escenarios de grandes proporciones (¡el espacio es el límite!), muchos personajes diferentes con los que interactuar y, naturalmente, un montón de combates en tiempo real que harán las delicias de cualquier jugador. Todo ello, claro, sin olvidar un argumento emocionante en el que poco a poco irás desentrañando una historia cautivadora en la que incluso llegarás a encontrarte con viejos conocidos de la primera parte del título, *First Departure*. En ese sentido, merece la pena comentar que el desarrollo del juego variará ligeramente según tus reacciones y respuestas a los diferentes personajes que te encuentres.. ¡así que ten en cuenta que tus reacciones pueden marcar tu destino! Naturalmente, no faltarán las inevitables dosis de espectaculares hechizos y ataques especiales que harán que cada combate sea diferente y debas afrontarlo con sumo cuidado para no llevarte un disgusto inesperado. Todo ello, con el único fin de hacer realidad la leyenda y conseguir lo que sólo puede conseguir el Héroe de la Luz: salvar el planeta.

STAR OCEAN: SECOND REVOLUTION

COMPAÑÍA:
Koch
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
PSP
IDIOMA:
Inglés
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

CON LA PARTICIPACIÓN DE PRODUCTION I.G.

Al igual que su primera parte, *Second Revolution* es un producto muy cuidado desde el punto de vista gráfico. Basta con decir que las secuencias de animación que aparecen a lo largo de su argumento han corrido a cargo del prestigioso estudio Production I.G., que entre otros muchos títulos ha colaborado en *Moribito* o *Blood+*... ¡con eso está dicho todo!

AWAY SHUFFLE DUNGEON

¿Crees que eres un experto jugador de rol? ¿Has superado los peores laberintos sin apenas despeinarte? Pues entonces prepárate para probar el nuevo *Away Shuffle Dungeon*, donde las mazmorras cambian a cada paso que das...

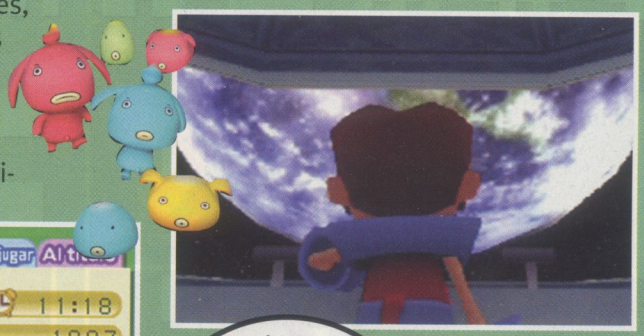
AWAY SHUFFLE DUNGEON

COMPAÑÍA:
Virgin Play
GÉNERO:
Puzzle
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Bienvenido a Webb Village, tu hogar. Un bonito pueblo medieval en el que todo es pacífico y tranquilo... ¡alto, no es verdad! Desde hace unos meses, varios de los habitantes del pueblo han desaparecido sin dejar rastro, a causa de un extraño fenómeno conocido como "Away", del que nadie sabe nada. Nadie, claro, salvo tú, que en la piel del joven Sword, te convertirás en protagonista principal de la historia cuando estés a punto de convertirte en una nueva víctima de "Away". En el último momento antes de desaparecer, la pequeña Anella te salva, interponiéndose y desapareciendo en tu lugar... Por desgracia, su acción también arrastra al resto de habitantes del pueblo, que también se desvanecen. ¿Tendrás que ir a buscarlos, no?

Menos espada y más cerebro

Sword deberá seguir una misteriosa luz que le lleva hasta una mazmorra llamada "Shuffle". Pero no te engañes, *Away Shuffle Dungeon* no es un RPG, o al menos no es sólo eso. Y es que la principal particularidad del juego es que las mazmorras que visites irán cambiando y alterándose, hasta el punto de que tendrás que memorizar los cambios que ha habido en cada sección para poder salir con vida del laberinto. Para rizar el rizo, el laberinto cambiará de una u otra forma según el personaje al que tengas que rescatar... ¡así que deberás tener cuidado si no quieres acabar irremediablemente perdido! Por suerte, como sabemos que tienes un buen coco, bastará con que avances con prudencia y vayas reteniendo los sitios por los que vas pasando. Y si no te gusta jugar solo contra la consola, disfruta del modo wi-fi cooperativo para dos jugadores y explora Away en compañía de un amigo. ¡Con paciencia, inteligencia y un poquito de suerte, seguro que pronto consigues que Webb Village vuelva a estar tan vivo como antes!



LAS IDEAS DE UN GENIO

El concepto de "mazmorras cambiantes" sólo podía surgir de la mente de un genio como Hironobu Sakaguchi, creador de la saga de *Final Fantasy* y, más recientemente, títulos como *Blue Dragon* o *Kingdom Hearts*. Le ha ayudado en el proyecto otro peso pesado de los videojuegos japoneses, Naoto Ohshima, uno de los creadores de Sonic the Hedgehog, el erizo más famoso de los videojuegos.

TRADING CARDS

DRAGON BALL Z FUSION

LAS IMÁGENES MÁS IMPACTANTES

TODOS LOS HÉROES Y VILLANOS

- 180 CARDS
- SERIE ESPECIAL CARDS FOIL

¡YA EN TU PUNTO DE VENTA!

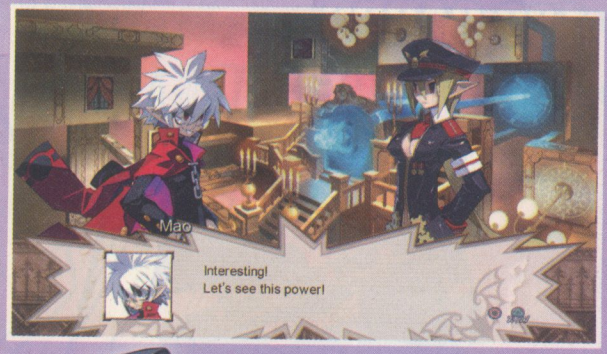
PANINI
www.paninigroup.com

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Licenciado por ABDA

barcelona world race

DISGAEA 3
ABSENCE OF JUSTICE

Bienvenido a la Academia del Mal, un instituto donde los mejores estudiantes son los que se saltan las clases, copian en los exámenes y no hacen los deberes en casa. ¿Tu instituto ideal? Tal vez, sigue leyendo...



Disgaea 3: Absence of Justice nos presenta un instituto muy especial, en el que lo bueno es malo y lo malo bueno. Allí, los estudiantes modélicos copian en los exámenes e incluso se dedican a actividades algo más criminales, y los malos estudiantes son precisamente los que llegan a tiempo a clase y hacen sus deberes en casa. En tan curioso entorno, te pondrás en la piel de Mao, el hijo del director del colegio, que como buen "enchufado" no ha ido a clase ni un día ni ha abierto un libro en toda su vida. Pero como buen "malo", Mao ha decidido que quiere usurpar el puesto de su padre y convertirse en el nuevo Señor del Mal... ¿le ayudas a conseguirlo?

Haciendo maldades

Disgaea 3 es un RPG, aunque ligeramente diferente de la norma. Tu objetivo, como ya hemos comentado, es convertirte en el nuevo Señor del Mal, y para conseguirlo deberás moverte con inteligencia por el instituto, hablando con sus numerosos personajes (disfrutando de paso de sus divertidísimos diálogos) y librando combates por turnos en los que la estrategia tiene su importancia. Eso no quiere decir, claro, que no vayas a ver bofetadas y combates intensos, que tendrás tantos como quieras, o más. El juego te permitirá formar tu propio equipo de "villanos", que entre otras cosas podrán combinar sus movimientos especiales para lanzar devastadores ataques contra sus enemigos... ¡o incluso transformarse en otros personajes y adquirir nuevos ataques! ¡Ya lo sabes, prueba *Disgea 3: Absence of Justice*, donde por una vez hacer el mal está permitido! ¡Te lo pasarás en grande!

DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

COMPAÑÍA:
Koch
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
PS3
IDIOMA:
Inglés
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

CON AMIGOS COMO ESTOS...

Mao contará con la ayuda, voluntaria o involuntaria, de varios amigos; por ejemplo, está Raspberyl, la delincuente más famosa del instituto, que se siente amenazada por tus actos e intentará convencerte de que abandones; o Almaz, un "héroe" un tanto incauto que pasaba por allí y que también se ve envuelto en la trama. Sin olvidar a Geoffery, claro, un demonio muy elegante que tiene a Mao como su "protegido" y al que le cae muy mal cualquiera que se interpone en su camino...

NERF N-STRIKE

Es probable que en alguna ocasión hayas jugado con un arma de la línea NERF, que disparan una espuma inofensiva gracias a la cual puedes apuntar a cualquier cosa que te apetezca sin miedo a romper nada. Pues bien, ahora la línea NERF llega a tu Wii... ¡con muchas sorpresas interesantes!

En *Nerf N-Strike* llevarás a un personaje que seguro que te resultará muy conocido: un chaval muy aficionado a los videojuegos que llama la atención de un misterioso robot que le aborda para reclutarlo en un cuerpo de élite que, equipado con armamento Nerf, te permitirá acceder a un nuevo universo en el que deberás hacer frente a todo tipo de enemigos a lo largo de tus misiones... ¡y te lo pasarás en grande acribillándolos a todos con tu arma Nerf!

Armas para todos los gustos

Naturalmente, *Nerf N-Strike* es un juego de acción en primera persona, y como tal te ofrece un montón de variedades, tanto en armas como en modos de juego. Hasta 25 armas diferentes se incluyen en el título, desde piezas ligeras hasta auténticos objetos de artillería pesada (la mayor parte de los cuales, por cierto, se pueden encontrar también en tiendas físicas). En cuanto a los modos de juego, también tienes una gran variedad, hasta seis diferentes: en los más sencillos irán apareciendo robots por la pantalla a los que deberemos abatir con nuestra arma Nerf. En otros modos multijugador, como el llamado "Esfera", tendremos que disparar a unas esferas para que se vuelvan azules mientras nuestro oponente hace lo propio para que se vuelvan rojas... ¡lo que acabará provocando un furioso tiroteo, claro! En otro modo, llamado "Blox" (en claro homenaje del título *Boom Blox* para Wii), lo que hay que hacer es destruir tantas pilas de bloques como nos sea posible. Como ves, *Nerf N-Strike* te ofrece la posiblidad de usar tu arma de formas que ni siquiera habías imaginado... ¡así que inserta el Wiimote en el arma que viene con el juego y prepárate para descargar un montón de adrenalina mientras disparas espuma!

NERF N-STRIKE

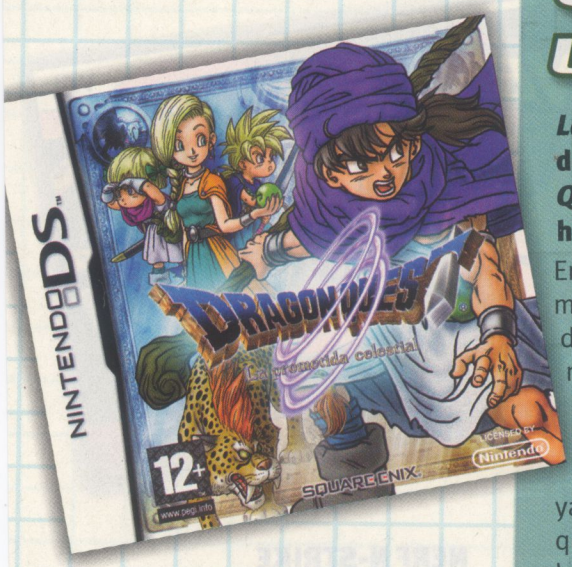
COMPAÑÍA:
Electronic Arts
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

UN ARMA VIRTUAL... Y REAL

Nerf N-Strike viene acompañado de un arma Nerf en la cual deberemos insertar nuestro Wiimote para jugar al videojuego. Pero atención, porque eso no es todo... ¡y es que el arma también viene equipada con dardos reales de espuma Nerf, con los cuales podemos disparar a nuestro rivales en el mundo real, si así lo deseas! ¿Has perdido la partida por pocos puntos y tienes a tu amigo a tiro? ¡Véngate disparándole un par de veces!

DRAGON QUEST
LA PROMETIDA CELESTIAL

La prometida celestial es la segunda parte de la llamada Trilogía Zerevna, después de _Capítulos de los elegidos_. Como todo buen título de _Dragon Quest_, el nuevo juego de la saga para DS te ofrece aventuras, acción y una historia absorbente y emocionante hasta el fin.



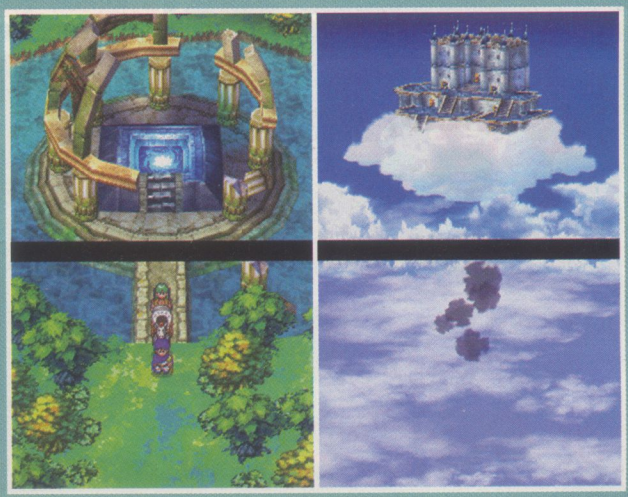
DRAGON QUEST:
LA PROMETIDA CELESTIAL

COMPAÑÍA:
Ubisoft
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

En *La prometida celestial* darás tus primeros pasos como un niño, acompañando a tu padre, Papas, a lo largo de las numerosas aventuras que componen la primera parte del título. Transcurridas esas aventuras, te convertirás en un joven apuesto y decidido que ya estará listo para afrontar la aventura que cambiará su vida mientras descubre un mágico mundo lleno de criaturas y paisajes fantásticos.

Actualización con novedades

La prometida celestial es en realidad una actualización de un RPG que salió en Japón con el nombre de *Dragon Quest V* y que ya tuvo una versión para PlayStation 2. En esta versión para DS se incluyen diversas novedades, como la opción de formar grupos de hasta cuatro miembros, o la opción de reclutar monstruos para que luego luchen a nuestro lado. Por lo demás, nos encontramos con un juego de rol en el sentido más clásico, con un montón de lugares que visitar, de personajes con los que conversar (y a los que reclutar) y, naturalmente, de monstruos a los que enfrentarse. A todo ello hay que añadir, por ejemplo, detalles como la posibilidad de intercambiar objetos con otros jugadores vía inalámbrica, o que, como siempre ocurre con los títulos de *Dragon Quest*, los diseños de personajes corren a cargo del gran Akira Toriyama, lo que nos asegurará que además el juego tendrá un aspecto muy cuidado. Pero lo que importa en el fondo, como en todo RPG que se precie, es superar los combates, ir conociendo a todos los personajes con los que te encuentres... ¡e ir avanzando pasito a pasito hasta el desenlace final!

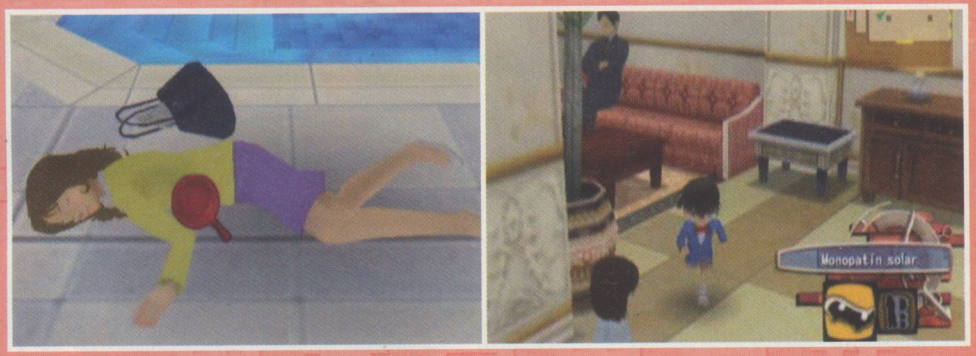


TRES GENERACIONES FAMILIARES

La prometida celestial sigue las aventuras de hasta tres generaciones de la familia de nuestro héroe. Empezarás acompañando a tu padre, Papas, y viviendo grandes aventuras con él, sólo para "independizarte" cuando ya tengas cierta edad y terminar encontrando una mujer (la "prometida" del título, claro) con la que formarás una familia. ¡Y es que, aun en el mundo de *Dragon Quest*, un aventurero tiene que colgar la espada en algún momento!

DETECTIVE CONAN
LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS

Aunque ya os hablamos de este título hace unos meses, por diversos motivos su lanzamiento se ha retrasado al pasado mes de febrero. Una vez tenemos el título en nuestras manos, no está de más ver lo que nos ofrece el primer título de Conan para Wii.



Bienvenidos al parque de atracciones de Mirápolis, al que ha acudido nuestro pequeño héroe, Conan Edogawa. Como siempre ocurre cuando Conan anda cerca, pronto empiezan a producirse una serie de misteriosos crímenes que el intrépido detective se encargará de resolver... ¡con tu ayuda y armado con el Wiimote de tu consola, claro!

Una aventura de corte clásico

Como si de un episodio del anime o de un tomo del manga se tratara, deberemos ayudar a Conan a recabar todas las pistas y hablar con todos los implicados en los asesinatos para, poco a poco, ir tirando del hilo hasta acabar descubriendo al asesino. En ese sentido, *La investigación de Mirápolis* es una aventura gráfica como mandan los cánones, en las que tendrás que invertir todo tu ingenio para establecer relaciones entre los testimonios, las pruebas halladas en la escena del crimen y el resto de pistas que vayas encontrando. Naturalmente, contarás con algunas "ayuditas": los objetos más característicos de Conan estarán presentes, incluido su ya legendario modulador de voz o su monopatín solar... sin olvidar, claro, sus estupendas zapatillas que le permiten dar prodigiosos saltos.

El juego también incluye varias opciones vitales para que no nos perdamos en el desarrollo de este complejo caso. La galería de fotos nos permitirá volver a ver todas las instantáneas que hayamos tomado, por si se nos ha escapado alguna pista. También podemos amenizar nuestras investigaciones poniendo música en el jukebox cercano, así que, como ves, todo está previsto para que te lo pases en grande mientras buscas al auténtico culpable de los crímenes que se han cometido en Mirápolis. ¿Siempre te has considerado un detective tan bueno como el mismísimo Conan? ¡Pues ahora te ha llegado la oportunidad de demostrarlo... con La investigación de Mirápolis!

DETECTIVE CONAN: LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS

COMPAÑÍA:
Nobilis
GÉNERO:
Aventura gráfica
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

MINIJUEGOS PARA TODOS

Investigar un asesinato puede resultar un trabajo agotador... así que si en algún momento quieres descansar un ratito, *La investigación de Mirápolis* también incluye una serie de minijuegos para "desconectar" un rato del caso. Entre ellos, como no podría ser de otra forma, hay uno con el que puedes jugar al fútbol con Conan...

ETERNAL SONATA

Música y aventura se dan la mano en *Eternal Sonata*, un original título para PlayStation 3 que te llevará a visitar los mundos más fantásticos... envuelto por la fascinante música de uno de los compositores más famosos de la historia.

ETERNAL SONATA
COMPAÑÍA:
Atari
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
PS3
JUGADORES:
1-3
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Nuestra historia da comienzo con el compositor polaco Chopin, quien se encuentra en su lecho de muerte. Pero en sus últimas horas de vida, el músico experimenta un sueño fantástico en el que se encuentra con una joven muchacha que hace frente a un terrible destino, y también con un chico que luchará por salvarla. Así comienza una aventura que te llevará a la frontera qe separa los sueños y la realidad, y en la que, como no podía ser de otra forma, el bien se enfrenta al mal y la luz se enfrenta a la oscuridad... una vez más.

Versión nueva y mejorada

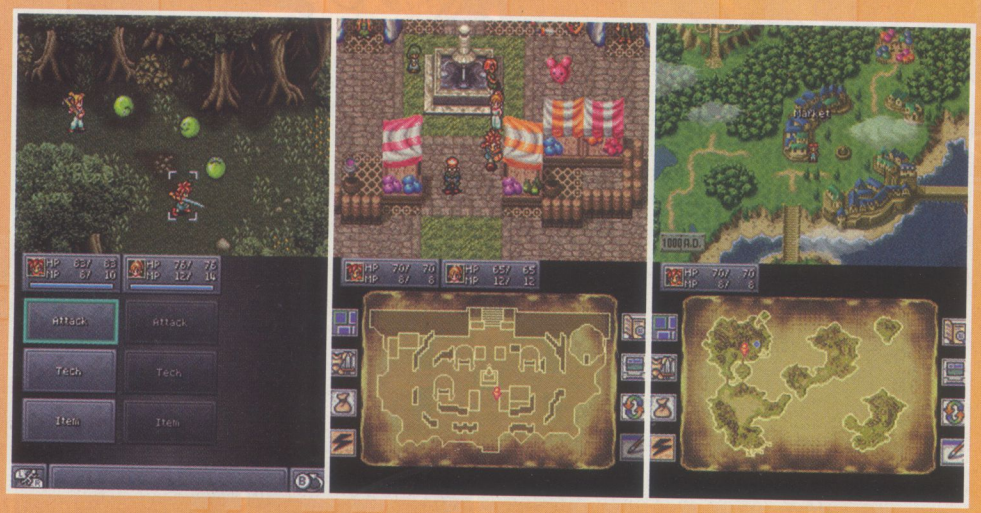
Eternal Sonata apareció originalmente para Xbox 360, y ahora nos llega la versión para PlayStation 3, que mantiene el argumento general del juego a la vez que incluye ciertas novedades, con misiones, batallas y personajes totalmente nuevos. En general *Eternal Sonata* se puede considerar un RPG fantástico, pero tiene ciertas particularidades que lo hacen especial: sus combates mezclan el sistema de turnos con el tiempo real, y además permiten a un máximo de tres jugadores participar en cada batalla. Además, cuando hablábamos de la luz y la oscuridad, lo hacíamos de manera literal: ambos tienen un papel importante en el juego. Cuidado con los enemigos que te acechan en las sombras que te rodean, porque entonces sus ataques serán mucho más peligrosos e incluso cambiarán de forma. Por lo tanto, deberás adaptar tus ataques según estés en un lugar iluminado o en uno oscuro. Ya lo sabes... iten mucho cuidado y prepárate para vivir una gran aventura musical con *Eternal Sonata*!

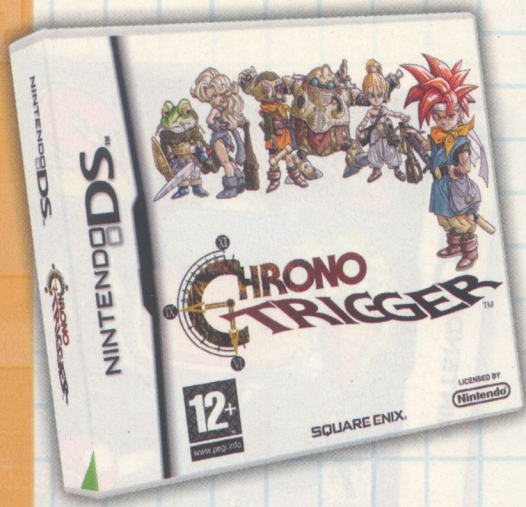
NUEVOS PERSONAJES

Una de las novedades del juego respecto a la versión para PS3 es que ahora puedes elegir dos personajes nuevos con los que empezar la aventura, el Príncipe Crescendo y Serenade, que hasta ahora no podías manejar. También podrás no sólo cambiar el atuendo de tu personaje, sino también crear nuevos trajes y combinarlos con otros. Fantástico, ¿no?

CHRONO TRIGGER

Ponte en la piel de Crono y prepárate para viajar a través del tiempo para evitar la destrucción del mundo tal y como la conocemos con *Chrono Trigger*, el nuevo juego para Nintendo DS con diseños de personajes del maestro Akira Toriyama.





CHRONO TRIGGER

COMPAÑÍA:
Koch

GÉNERO:
RPG

PLATAFORMA:
DS

IDIOMA:
Inglés

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Todo empieza en la llamada Feria Milenaria, donde se presenta una revolucionaria teletransportadora que sufre un pequeño fallo. Por desgracia, ese fallo afecta a Crono, tu personaje, que a partir de ese momento emprenderá una búsqueda a través del tiempo para rescatar a una amiga envuelta en una compleja intriga llena de peligros en la que presente, pasado y futuro se mezclan continuamente. Pero tranquilo, que aunque parezca muy raro, *Chrono Trigger* se puede definir perfectamente como un RPG de capa y espada, en el que, manejando a Crono, descubrirás que hay una maligna fuerza decidida a destruir el mundo... y, cómo no, tú eres el único que puede impedirlo.

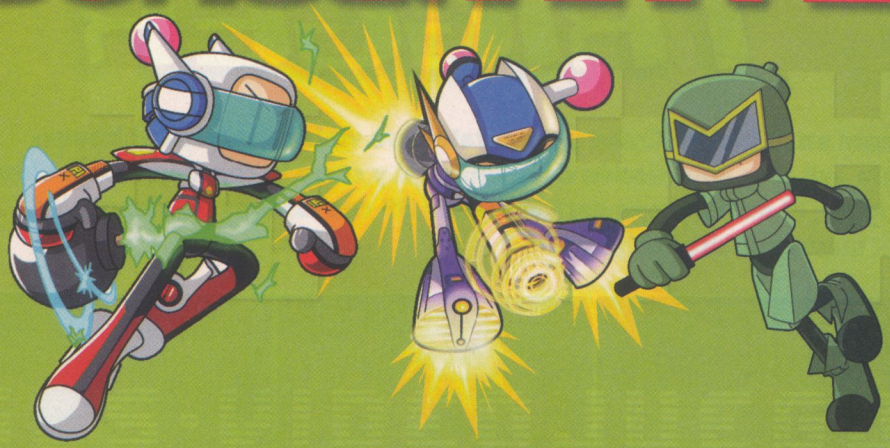
Argumento interesante... y varios finales

La verdad es que el argumento del juego no desmerece para nada los diseños realizados por Toriyama. Y es que, mientras vas viajando por un mundo vívido y sumamente atractivo, las acciones que vayas realizando te llevarán hasta uno u otro de los varios desenlaces diferentes que incluye el juego. No te contamos nada más para no estropearte la sorpresa. En cuanto a los combates, que en el fondo son lo que más importa en un RPG, hay que destacar que se basan en el llamado Sistema de Batalla Activo, que te permitirá resolver todos los enfrentamientos en pocos minutos, sin perder nada de su intensidad y espectacularidad, y que también ofrecen una gran variedad de opciones para hacer frente a tus enemigos. La opción de juego multijugador que incluye el título es la última guinda de una aventura que te hará ver el tiempo de una forma completamente novedosa...

MÁS DE UNA DÉCADA DE RETRASO

Aunque el *Chrono Trigger* original apareció en Japón allá por 1995, el juego nunca llegó a publicarse en Europa. Hemos tenido que esperar 13 años para que los jugones occidentales por fin pudiéramos disfrutar de este clásico, adaptado en todo su esplendor a la consola portátil de Nintendo... ¡pero como verás si lo pruebas, la espera ha valido la pena!

BOMBERMAN 2



Nuestro buen amigo Bomberman vuelve a la DS con ganas de volver a hacer de las suyas y con un aspecto gráfico y una interfaz remozados y actualizados a los tiempos que corren. ¿Te apetece tirar unas cuantas bombas?

BOMBERMAN 2

COMPAÑÍA:
Konami
GÉNERO:
Plataformas
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

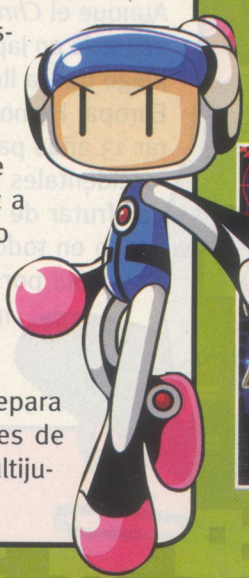
El objetivo de *Bomberman 2* es, al igual que en las versiones previas del juego, ir colocando bombas para ir eliminando a los enemigos con los cuales nos crucemos. Sin embargo, esta continuación adopta un nuevo enfoque y hace que las posibles estrategias a seguir para conseguir nuestro objetivo sean más abiertas (y adictivas) que nunca. Para empezar, la zona de juego es más amplia que antes, y además ahora deberás cumplir las misiones dentro de un tiempo determinado... ¡que como pronto descubrirás, se agota muy rápidamente!

Misiones (y bombas) de lo más variado

Los objetivos de dichas misiones pueden ser de lo más variado: desde destruir un número de bloques en un tiempo determinado hasta escapar de algún tipo de prisión o hacer volar centros de energía. La variedad de bombas disponible, y de otros objetos, también es bastante elevada, y créenos cuando te decimos que necesitarás utilizarlas casi todas, en especial cuando llegues a los jefes del final de cada fase, que pondrán a prueba tanto tu puntería como tu capacidad estratégica. Por último, vale la pena comentar que *Bomberman 2* incluye numerosas opciones de personalización: entre la posibilidad de alterar el aspecto y las habilidades de tu personaje y los numerosos objetos diferentes que encontrarás, puedes conseguir casi cualquier combinación imaginable...

BOMBARDEA A TUS AMIGOS

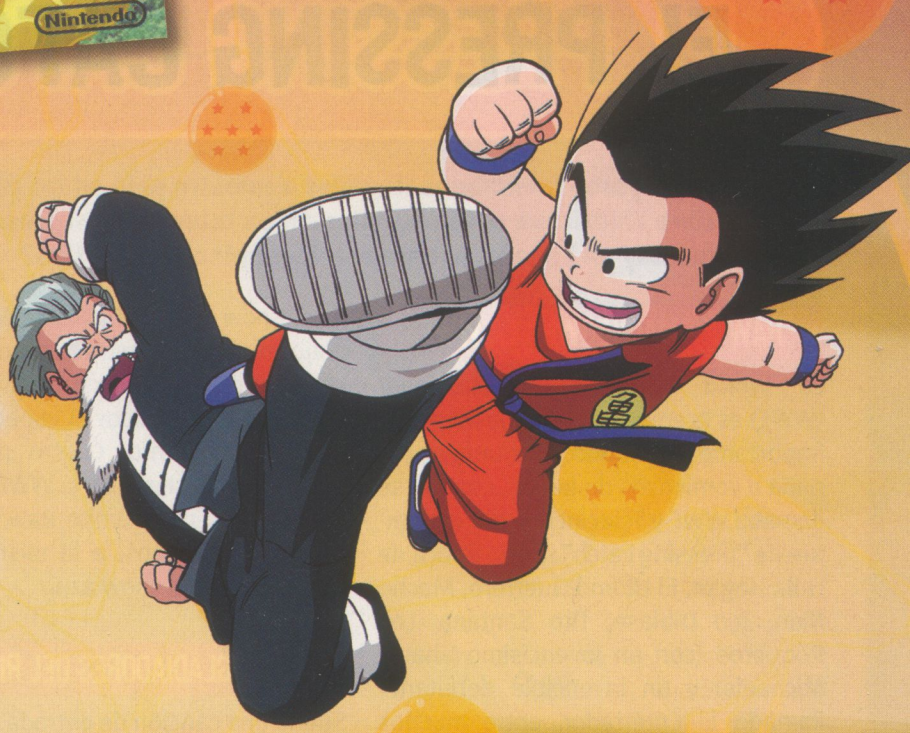
Bomberman 2 apuesta fuerte por el modo multijugador, y te permite enfrentarse a un máximo de tres amigos a la vez a través de Wi-Fi, en lo que sin duda pueden convertirse en auténticas batallas campales a bombazo limpio... ¡así que prepara bien tu arsenal antes de ponerte a jugar al multijugador!



¡CONCURSA!

¡VUELVE A LOS ORÍGENES DEL ANIME MÁS FAMOSO CON DRAGON BALL ORIGINS PARA DS!

¡Revive las primeras aventuras de Son Goku con **Dragon Ball Origins** para Nintendo DS! Si quieres participar en nuestro concurso de 10 unidades del juego, basta con que nos envíes un dibujo de tu personaje favorito de Dragon Ball, el que tú quieras... ¡aunque sea de los malos! ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!



© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation © 2008 NBGI
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU.

TOEI ANIMATION BANDAI NAMCO Games NINTENDO DS.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 31
CONCURSO DRAGON BALL: ORIGINS
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de marzo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

EL PRESSING CATCH TRIUNFA

Uno de los mayores fenómenos llegados a nuestro país en los últimos años ha sido el wrestling, es decir, la lucha libre americana o, como lo llaman en televisión, el pressing catch. ¿Eres tú uno de los miles y miles de fans que hay en España de este entretenimiento deportivo?

RAW Y SMACKDOWN!: LA WWE

La World Wrestling Entertainment (WWE) es la empresa de lucha libre más importante del mundo. Ya triunfó en España a comienzos de los 90, cuando se llamaba WWF y Telecinco le dio el nombre de "pressing catch". Era la época de Hulk Hogan, El Último Guerrero, Macho Man, Ted Dibiase, Tito Santana, Los Roqueros (con un jovencísimo Shawn Michaels) y un invencible debutante llamado El Enterrador, entre muchos otros. Después de diez años fuera de las cadenas españolas, Cuatro recuperó el show en 2006. Nuevas estrellas, mejor realización, música potente, fuegos artificiales. Muchos cambios, pero permanece lo básico: el espectáculo y el entretenimiento. Cuatro programa dos de las tres ligas de la WWE. Los sábados a las 13:15 emite Raw, el show rojo; los domingos, a la misma hora, Smackdown!, el show azul.

LOS GLADIADORES DEL RING

Suena una canción de entrada. El público comienza a rugir en el estadio. Luces y pirotecnia se unen a la música. Gritos y aplausos o bien abucheos llenan el ambiente en función de si quien aparece es un luchador "face" (de los buenos) o "heel" (de los malos). Y ahí está, cruzando el pasillo hacia el cuadrilátero. Una vez sobre el ring, se repite la escena con su contrincante. Con ambos sobre la lona, da inicio el combate. Saltos desde el esquinero, choques tras impulsarse contra las cuerdas, sumisiones a ras de suelo, golpes fuera del ring... Cada luchador usa sus armas para alzarse con la victoria. Estos auténticos gladiadores lo dan todo por alcanzar los puestos principales, que dan privilegio a luchar por los cinturones de campeón.

NO LO PRUEBES EN CASA

Uno de los mensajes que la WWE siempre lanza en sus programas a través de sus locutores y luchadores es que los espectadores no prueben a hacer en casa lo que ven en pantalla. La empresa es consciente de que muchos niños siguen sus programas y admiran a sus súper estrellas. Por eso insiste en algo que para los mayores es de sentido común. Los luchadores entrenan a diario durante años para aprender a hacer las técnicas sin hacerse daño ellos ni hacérselo a sus rivales. Así que, recuérdalo bien: disfruta del programa, pero nunca imites las técnicas de los luchadores, ni siquiera jugando. ¿De acuerdo?

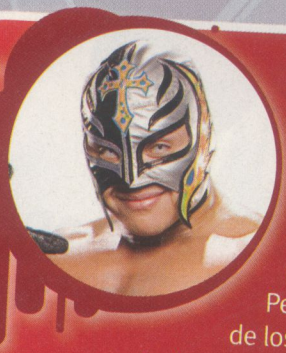
EL ELENCO DE LA WWE

THE UNDERTAKER

El Enterrador, todo un mito de la WWE. Shawn Michaels y él son los únicos que se han mantenido fieles a la empresa desde sus inicios a comienzos de los 90. Hombre siniestro, altísimo y de potentes puños, atemoriza a sus rivales sólo con su presencia. Ha sido campeón de los pesos pesados y de la WWE en numerosas ocasiones.

PROGRAMA: Smackdown!

FINISHER: Tombstone

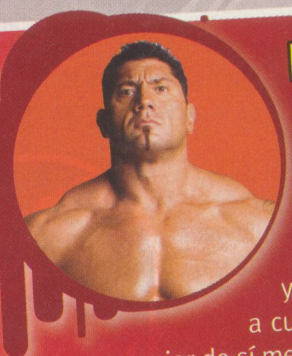


REY MYSTERIO

El chaparro mejicano, el colibrí. Uno de los más populares en Estados Unidos y posiblemente el luchador más querido en España. Pese a su baja estatura, es uno de los más grandes. Este acróbata ha conseguido importantes metas a lo largo de su carrera, como el Royal Rumble de 2006. Con él sobre el ring, el espectáculo está garantizado.

PROGRAMA: Raw

FINISHER: 6-1-9

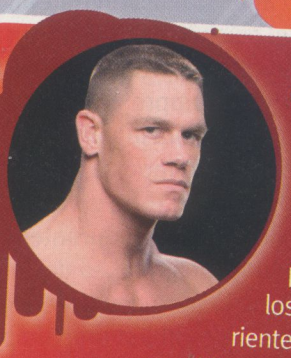


BATISTA

El animal. No posee una gran técnica, pero a fuerza física no le gana casi nadie. Sus rivales temen la potencia de sus golpes y, especialmente, el cuerpo a cuerpo, donde Batista saca lo mejor de sí mediante destructoras llaves. A finales de 2008 se lesionó y tuvo que pasar por el quirófano. Se espera su regreso para mediados de año.

PROGRAMA: Raw

FINISHER: Bomba Batista



JOHN CENA

Su grito de guerra lo dice todo: "The champ is here!" ("¡El campeón ha llegado!"). El marine es una de las súper estrellas preferidas por los más jóvenes. Siempre sonriente y atento con los fans, está considerado uno de los luchadores más profesionales de la WWE. En el ring demuestra su tremendo poderío físico y un enorme carisma.

PROGRAMA: Raw

FINISHER: You can't see me

JEFF HARDY

Luchador que da saltos de lo más impresionantes, finalmente cumplió en 2008 su sueño de convertirse en el campeón de los pesos pesados. Hermano de Matt Hardy, ambos formaron una pareja excepcional con el nombre de Hardy Boyz. Viste de los pies a la cabeza, lleva el pelo tintado y últimamente se pinta la cara. ¡Todo un personaje!

PROGRAMA: Smackdown!

FINISHER: Bomba Swanton

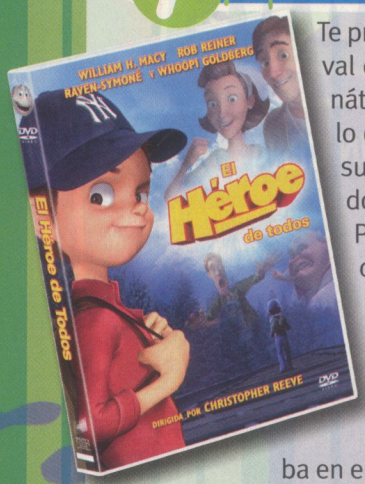
TRIPLE H

El rey de reyes. Colecciona una gran cantidad de reinados como campeón. Aunque sea uno de los luchadores más populares, a menudo se le acusa de acaparar demasiado el programa. ¡Pero el que se queja recibe el Pedigrí! Cuenta más del 90% de sus combates por victorias y rara vez alguien consigue hacerle una cuenta de tres.

PROGRAMA: Smackdown!

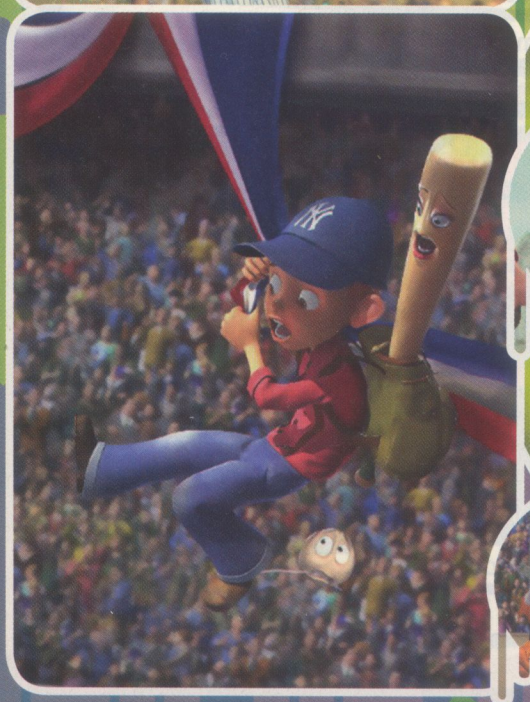
FINISHER: Pedigrí

EL HÉROE DE TODOS



Te presentamos a Yankee Irving, un chaval de 10 años que es un auténtico fanático del béisbol. Por desgracia, no es lo que se dice un prodigio deportivo y sus amigos siempre acaban eligiéndole el último para jugar los partidos. Pero a él no le importa, y de hecho, cuando alguien roba el famosísimo bate de Babe Ruth durante las Series Mundiales, Yankee decide salir a buscarlo para devolvérselo a su héroe... y también para limpiar el nombre de su padre, que trabajaba en el estadio la noche del robo y resulta despedido. Empieza así una fantástica aventura en la que aprenderá que cualquier persona puede ser un héroe si tiene las virtudes necesarias para ello. También aprenderá la importancia de la perseverancia y la amistad... y se acabará convirtiendo en el héroe de todos.

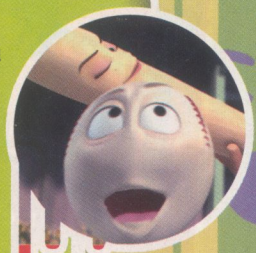
El héroe de todos es una película de animación 3D llena de aventuras, humor y mucho béisbol, que ya está disponible en las tiendas... ¡así que cálzate la gorra y las zapatillas y échale el guante, nunca mejor dicho! ¡No te arrepentirás!



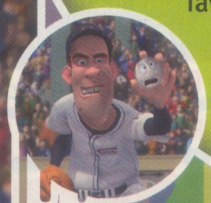
PERSONAJES

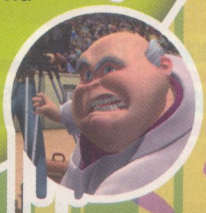
Yankee: El protagonista, un chico de 10 años con un corazón de oro. Yankee emprende una búsqueda para limpiar el honor de su familia que cambiará por completo su vida... y el concepto que tienen de él los que le rodean.

Marti: La chica de la peli, divertida y aventurera, que se hace amiga de Yankee y le ayuda a superar las complicadas situaciones a las que se enfrentará.



Darling y Screwie: El bate y la pelota de Babe Ruth, que se pasan el día discutiendo y gastando bromas. ¡Sí, el bate y la pelota hablan... y son divertidísimos!

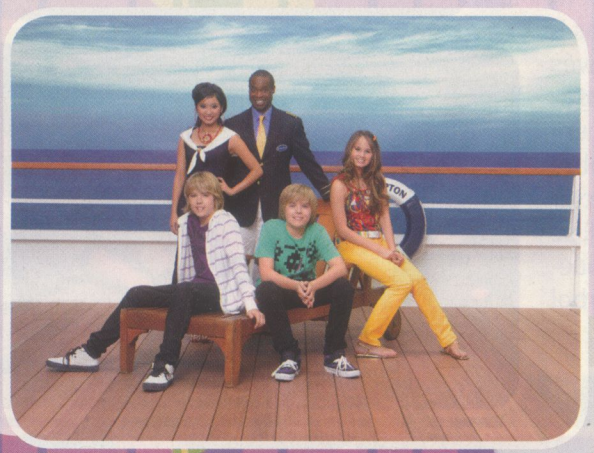




Lefty Maginnis y Napoleón Cross: El villano de la peli, que pretende destruir a Babe Ruth robándole su bate favorito. Cuando se entera de que Yankee ha decidido enmendar la situación, Napoleón envía a su sicario, Lefty, para que se "encargue" de nuestro héroe... ¡pero Lefty no conoce a Yankee!

ZACK Y CODY: TODOS A BORDO

Si alguna vez has visto la serie *Hotel, dulce hotel*, ya conocerás a Zack y Cody, ese par de terribles gemelos cuyas travesuras puedes ver habitualmente en Disney Channel. Pues bien, desde hace unas semanas ya puedes disfrutar de la nueva serie protagonizada por este par de gamberretes, que lleva por título *Todos a bordo*, y en la cual todos sus enredos y bromas se trasladan a bordo del *SS Tipton*, un crucero de lujo que cuenta con su propio instituto. Pero a Zack y Cody les da lo mismo estar en alta mar que en tierra firme, y siguen a lo suyo, que es sembrar el caos y llevar de cabeza a los adultos que deben cuidar de ellos. ¡Pobres de ellos!



¡CONOCE A LOS CRIPTOANIMALES!

Bienvenido a la sociedad secreta S.O.S. Criptoanimales, cuya sede está oculta en el polvoriento ático de la mansión de los hermanos gemelos Violet y Valiant Twist. Es una organización muy curiosa, regentada por dos fantasmas, un noble y su mayordomo, que requieren de la ayuda de los dos gemelos dueños de la casa para cumplir las misiones de la sociedad. En el caso del primer volumen de esta nueva saga fantástica juvenil escrita por Alberto Melis, titulado *El último yeti*, el objetivo de la misión está claro: Violet y Valiant deben viajar hasta el Himalaya (pero no a pie, sino a través de una máquina de teletransporte) para intentar salvar al último hombre de las nieves... ¡No te pierdas esta entretenida novela repleta de aventuras! Seguro que descubres muchas cosas que no conocías sobre los yetis...

CLONE WARS POR PARTIDA DOBLE

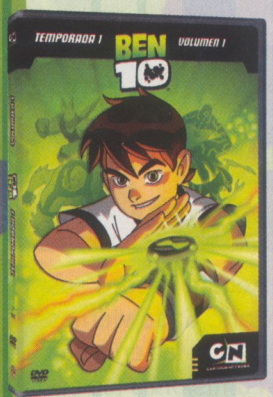
Si Antena 3 (y en la actualidad Antena.Neox) ya iniciaron hace unas semanas la emisión de la serie de animación de las *Clone Wars*, ahora también puedes seguir las aventuras en 3D de Anakin Skywalker, Obi Wan Kenobi y todos sus amigos y enemigos en Cartoon Network. Cada viernes por la noche podrás ver un doble capítulo de la serie, con redifusiones los sábados por la noche y los domingos por la mañana y por la tarde. También puedes ver la serie todos los viernes a las 22:00 en Antena.Neox. ¡Sea como sea, no te la puedes perder!

PLANTA TU ÁRBOL CON WALL·E

¿Te gustó *Wall·e* tanto como a nosotros y además eres ecológico? Pues entonces ha llegado el momento de que conozcas el Bosque Wall·e, una iniciativa de reciente creación que pretende concienciarnos a todos de la importancia del medio ambiente y aboga por crear nuevas zonas naturales que impidan que el desolador futuro de la película se haga realidad. Con esa intención, todas las copias de la edición de *Wall·e* en DVD incluyen semillas de árbol que puedes plantar para realizar tu pequeña contribución al Bosque Wall·E. Una vez plantado tu árbol, podrás ir controlando su crecimiento a través de la página **http://www.planta-tuarbol.com/**, donde también encontrarás más información sobre esta y otras actividades de carácter ecológico... ¡Ya lo sabes! Si Wall·E se ha apuntado a la misión, ¡tú no puedes decepcionarle! ¡Planta tu árbol ya!

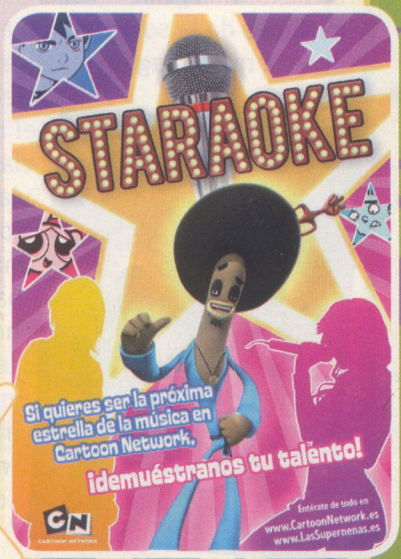
BEN 10, EN DVD

Si eres fan de *Ben 10*, estás de enhorabuena, porque ahora podrás vivir una y otra vez las aventuras de Ben en tu casa. Se acaban de poner a la venta en DVD las dos primeras temporadas de la serie, en las que podrás volver a vivir las aventuras de Ben Tennyson desde el primer episodio, cuando descubre un misterioso reloj que cambiará su vida para siempre. Ese reloj resulta ser el artefacto más poderoso del universo, y le lleva a vivir mil y una aventuras en las que se las verá con las razas alienígenas más fantásticas. En sus aventuras le acompañarán su abuelo Max y su prima Gwen, además, claro, de ese fascinante reloj que le permite transformarse en algunas de las razas alienígenas con las que se encuentra. ¡Disfruta en casa de los episodios de una de las series de animación más populares de los últimos años!



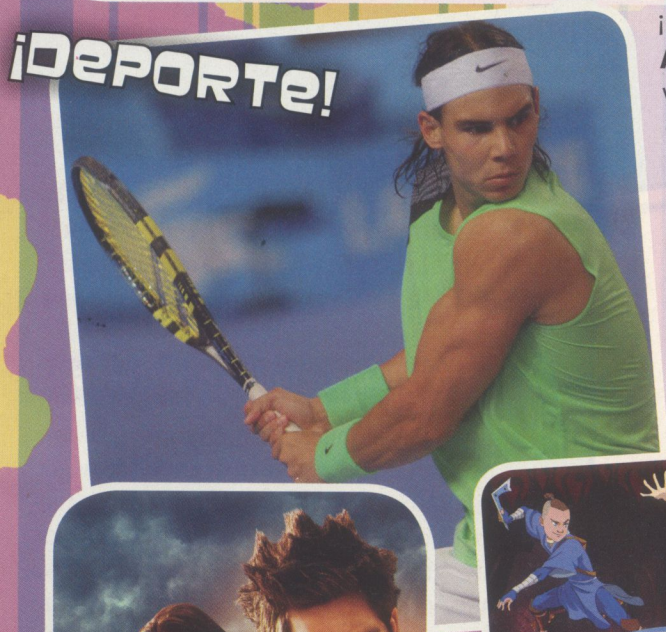
PRONTO LLEGARÁ STARAOKE A CARTOON NETWORK

El pasado mes de enero se realizaron en varias ciudades españolas los cástings de *Staraoke*, el primer concurso musical de Cartoon Network, en el que participarán 60 niños de 8 a 12 años. Como nos anuncia nuestro amigo K.O. Joe de *Chop Socky Chooks* en el cartel que acompaña a esta noticia, la intención del canal es buscar a las futuras estrellas del mundo del espectáculo en nuestro país... pero haciéndoles participar en un karaoke con canciones especialmente divertidas y con canciones de lo más originales. Permanece atento a Cartoon Network , porque pronto habrá novedades...

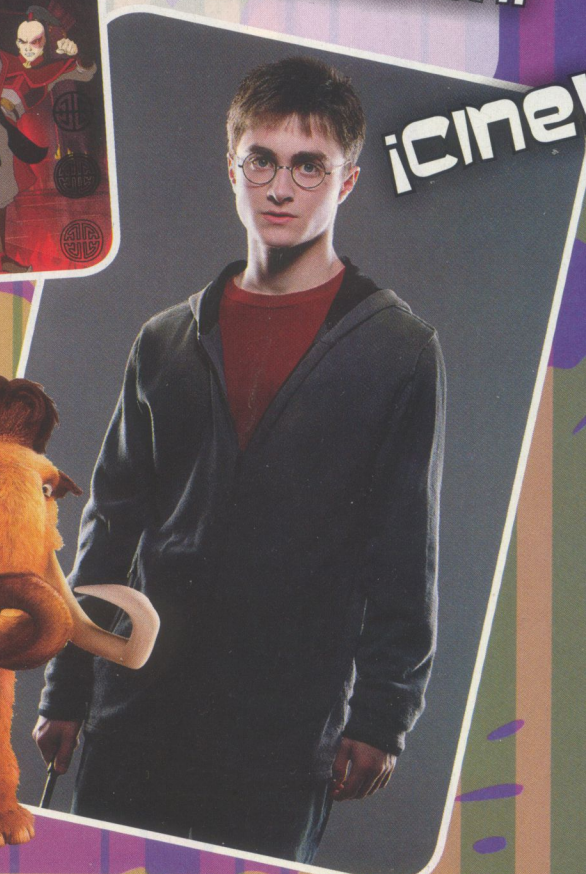


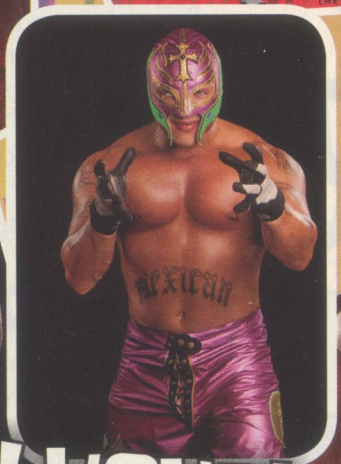
¡PREPÁRATE... SE ACERCA EL PERSONAJE MEGA HIRO!

¡Bienvenido a una nueva sección de ***Mega Hiro!*** A partir del número que viene, en este rincón de la revista encontrarás a nuestro personaje del mes, o mejor dicho, el Mega-Hiro del mes. Puede que sea un actor, un deportista, ¡o incluso un personaje de ficción o de dibujos animados! Sea quien sea, aquí podrás descubrir todos los detalles y curiosidades sobre él... ¡para así poder conocer un poco mejor a todos tus héroes!



¡TELEVISIÓN!





¡LUCHA!

Naturalmente, si quieres enviarnos tus sugerencias de los personajes que te gustaría ver en esta sección en los próximos números, puedes hacerlo a la dirección que se indica al lado. ¡Leeremos con atención todas vuestras propuestas!

PANINI Revista Mega Hiro
Sección Personaje Mega Hiro
Calle Vallespí, 20
17257 Torroella de Montgrí (Girona)

¡ESCRIBE TU NOMBRE EN JAPONÉS!

Inauguramos la sección de actividades con una de las cosas que más molan a los que nos gusta la animación japonesa y que deja boquiabiertos a nuestros amigos: ¡escribir nuestro nombre en japonés!

Un idioma, cuatro escrituras

La lengua japonesa es muy curiosa. Al contrario que, por ejemplo, el chino, que sólo usa ideogramas, el japonés usa hasta cuatro tipos de escritura. Por un lado están los ideogramas, que proceden del chino. Eso hace que un chino y un japonés, aunque no se entiendan al hablar, puedan comunicarse mediante la escritura, porque los ideogramas significan lo mismo en ambos idiomas aunque se lean de forma distintas. Luego vienen dos silabarios: el "hiragana" y el "katakana". El primero se emplea para palabras japonesas, mientras que el segundo es el usado para escribir palabras de idiomas extranjeros. Finalmente, de modo exótico, escriben algunas cosas en "romaji", es decir, alfabeto latino. Así pues, de los cuatro, el que nos interesa para escribir nuestro nombre es el silabario katakana.

Sentido y estilo

La forma correcta de escribir en japonés es diferente a la occidental. Aunque con el tiempo se está perdiendo y los nipones cada vez escriben más como en Occidente, lo habitual es escribir de arriba a abajo en líneas que van desde la derecha hacia la izquierda. Sin ir muy lejos, las cartas se escriben así. Además, es muy importante la caligrafía, especialmente cuando se trata de ideogramas (los "kanji"). De hecho, Japón es uno de los países donde la caligrafía posee el estatus de arte. Hay academias donde se enseña caligrafía no sólo para que se entienda bien la escritura, sino incluso como forma artística. En el manga

y el anime es muy común ver adornos en las paredes con palabras o frases escritas con este estilo artístico en el que, por supuesto, se utilizan pinceles.

Características de lectura

Un aspecto curioso del japonés es que la única consonante que puede ir sin una vocal que la acompañe es la "n". El resto tienen que ir unidas por fuerza a una vocal. Esto no afecta a las palabras japonesas, pues ya se han creado sobre esa base, pero sí tienen mucha importancia cuando se trata de palabras de origen extranjero. Por ejemplo, "Madrid" en japonés se lee "Madoriddo" y "Barcelona", "Baruserona". O sea, que a las consonantes que no llevan en el original esa vocal, se le añade. Normalmente es la letra "u", pero como algunas sílabas no existen en japonés como "du" o "tu", se usa la "o" (en los dos casos anteriores, serían "do" y "to"). Aparte de eso, la letra "l" como tal no existe y suena como nuestra "r "intervocálica ("pero", "muro", "caro"), mientras que "ce" y "ci" se convierten en "se" y "shi", respectivamente.

SILABARIO KATAKANA カタカナ

ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o	ヤ ya	ユ yu	イェ ye	ヨ yo	ワ wa	ウィ wi	ウェ we	ウォ wo
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko	キャ kya	キュ kyu		キョ kyo	クヮ kwa			クォ kwo
サ sa	シ si / スィ shi	ス su	セ se	ソ so	シャ sha	シュ shu	シェ she	ショ sho				
タ ta	チ chi / ティ ti	ツ tsu / トゥ tu	テ te	ト to	チャ cha	チュ chu / テュ tyu	チェ che	チョ cho				
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no	ニャ nya	ニュ nyu		ニョ nyo				
ハ ha	ヒ hi	フ hu	ヘ he	ホ ho	ヒャ hya	ヒュ hyu		ヒョ hyo				
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo	ミャ mya	ミュ myu		ミョ myo				
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro	リャ rya	リュ ryu		リョ ryo				
ファ fa	フィ fi	フ fu	フェ fe	フォ fo					ン n			

ガ ga	ギ gi	グ gu	ゲ ge	ゴ go	ギャ gya	ギュ gyu		ギョ gyo
ザ za	ジ ji / ズィ zi	ズ zu	ゼ ze	ゾ zo	ジャ ja	ジュ ju	ジェ je	ジョ jo
ダ da	ヂ ji / ディ di	ヅ zu / ドゥ du	デ de	ド do	ヂャ ja	ヂュ ju / デュ dyu		ヂョ jo
バ ba	ビ bi	ブ bu	ベ be	ボ bo	ビャ bya	ビュ byu		ビョ byo
パ pa	ピ pi	プ pu	ペ pe	ポ po	ピャ pya	ピュ pyu		ピョ pyo
ヴァ va	ヴィ vi	ヴ vu	ヴェ ve	ヴォ vo				

EJEMPLOS BÁSICOS

NOMBRES カタカナ

Juan	ヅゥアン	(Juan)
María	マリア	(Maria)
Pedro	ペドロ	(Pedoro)
Marta	マルタ	(Maruta)
Francisco	フランシスコ	(Furanshisuko)
Laura	ラウラ	(Raura)
Josep	ヨセップ	(Yoseppu)
Anna	アンナ	(Anna)
Iker	イケル	(Ikeru)
Izaskun	イザスクン	(Izasukun)
Iago	イアゴ	(Iago)
Uxia	ウシア	(Ushia)

TOPÓNIMOS カタカナ

Barcelona	バルセロナ	(Baruserona)
Madrid	マドリッド	(Madoriddo)
Bilbao	ビルバオ	(Birubao)
Valencia	ヴァレンシア	(Varenshia)
Sevilla	セヴィヤ	(Seviya)
Mallorca	マヨルカ	(Mayoruka)
Valladolid	ヴァヤドリッド	(Vayadoriddo)
Zaragoza	ザラゴザ	(Zaragoza)
Pontevedra	ポンテヴェドラ	(Pontevedora)
Murcia	ムルシア	(Murushia)

APRENDER JAPONÉS

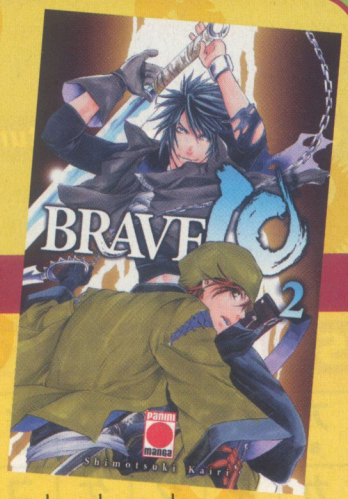
Para aprender lengua japonesa hay dos caminos principales. El primero es el académico, ya sea a través de la carrera de Traducción e Interpretación o bien una escuela de idiomas. El segundo es el autodidacta. Hasta hace 10 años, era casi imposible encontrar libros de autoaprendizaje sobre este idioma. Pero a día de hoy existen diversos libros, muchos de los cuales han sido confeccionados precisamente para el público otaku. Desde el superventas *Japonés en viñetas* hasta el *Japonés para gente manga*, ambos publicados por Norma Editorial.

RUROUNI KENSHIN 5

El samurai Raijuta Isurugi pretende devolver el kenjutsu a su antiguo esplendor. Pero Kenshin rechaza unirse a él porque quiere convertirlo nuevamente en un arte de matar. Yutaro, el discípulo de Raijuta, considera enemigo al dojo Kamiya. Pero poco a poco empieza a distinguir quién tiene razón. Incluso entrena con Kaoru y Yahiko, dado que su maestro no le dedica tiempo. La lucha entre Raijuta y Kenshin está cada vez más cerca y el resultado es incierto. Tras esta aventura, Sagara se reencuentra con un viejo amigo. Amante de las bombas y deseoso de venganza, pondrá a Sagara entre la espada y la pared.

22 tomos / 248 págs / 10 euros / Ediciones Glénat

BRAVE 10 2



Durante la fiesta con motivo de la buena cosecha, un grupo de ninjas enviado por Tokugawa ataca el castillo de Ueda. Los hombres de Sanada salen al paso de los enemigos y combaten valientemente para derrotarlos. El objetivo de los invasores es Isanami, a la que protege Saizo. Sin embargo, el líder del grupo recién llegado resulta demasiado poderoso y veloz para él. Se trata de Hanzo Hattori, que también derrota a Sarutobi. Cuando Isanami comienza a ver negro su futuro, un nuevo miembro de los diez valientes de Sanada llega al lugar de la acción. ¡Se avecina una lucha a muerte entre los dos hombres!

Serie abierta / 192 págs / 7,50 euros / Panini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Magic Kaito (Gosho Aoyama)

¡Hola, otakus! Bienvenidos de nuevo a mi rincón de lecturas imprescindibles. En esta ocasión, os hablo de una obra protagonizada por cierto personaje que los seguidores de *Detective Conan* conocéis bien. Y es que el prota de *Magic Kaito* es el ladrón de guante blanco Kaito Kid. Humor, acción e intriga para pasar un rato divertido.

Kaito es popular entre sus compañeros gracias a sus asombrosos trucos de magia. Se nota que es hijo del gran Toichi Kuroba, un mago que desapareció años atrás. Un día encuentra una sala secreta en casa y descubre el secreto oculto de su padre: ¡era el genial ladrón Kaito Kid! Dispuesto a saber más sobre su desaparición, Kaito comienza a actuar como Kaito Kid. Jii, un viejo amigo de Toichi, le ayuda en sus robos. Investigando, Kaito se entera de la existencia de una joya mágica capaz de conceder la inmortalidad. ¡Es lo que buscaban los enemigos de su padre!

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Kaito Kid enloquece a las jóvenes con su aspecto elegante y atractivo. Salvo a Aoko Nakamori, una amiga de Kaito cuyo padre es el inspector Nakamori, encargado de atrapar al ladrón. Kaito y ella se quieren, aunque ninguno de los dos lo reconozca. Por eso, el muchacho procura robar sólo a quienes se lo merecen para que Aoko no se enfade tanto cuando se escabulla del dispositivo policial. Aun así, Kaito tiene un rival a quien temer: el sagaz detective adolescente Saguru Hakuba.

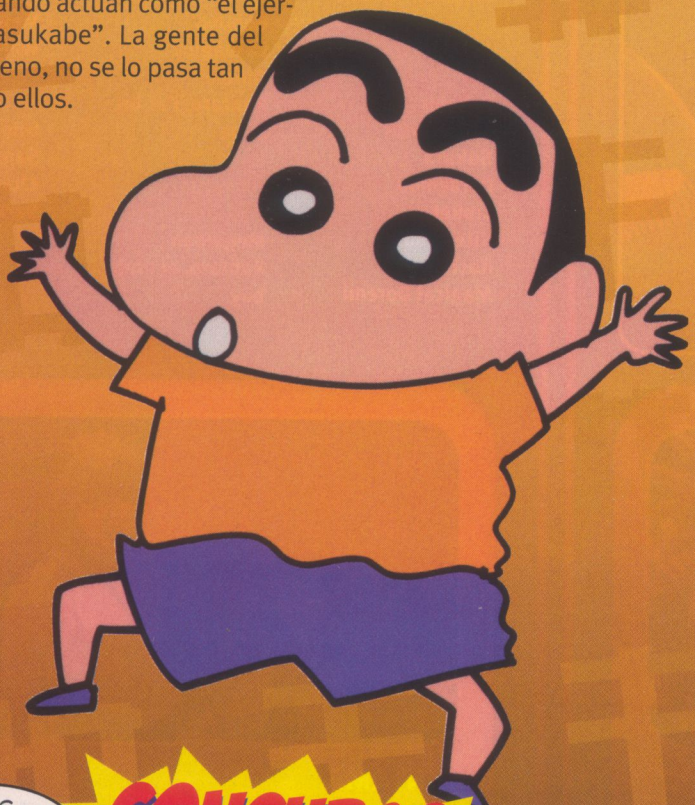
Magic Kaito
Autor: Gosho Aoyama
Tomos: 4
Precio: 6,95 euros
Editorial: Planeta DeAgostini Comics

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Shinnosuke Nohara***
MANGA Y ANIME: ***Shin-chan***

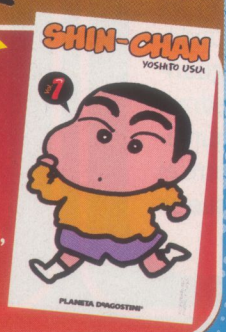
El pequeño Shin-chan es un trasto. Deslenguado y desvergonzado, convierte la vivencia más pequeña en una gran aventura y, a menudo, en un gran fastidio para los mayores. No le gusta madrugar, la verdura –en especial el pimiento– ni aburrirse. Por contra, adora las galletas de chocolate, la serie del Ultrahéroe y sobre todo las chicas guapas. Su madre, Misae, se ve superada por un crío que siempre tiene contestación para todo. Hiroshi, su padre, también tiene que soportar sus muchas travesuras. ¡Ni siquiera la mascota familiar, Nevado, se salva de las ocurrencias de Shin-chan!

Como los demás niños de su edad, Shinnosuke acude a la guardería. Va a la Futaba y pertenece a la clase de los girasoles. Su tutora, la profesora Yoshinaga, es incapaz de aguantar las salidas de tono de su alumno pese a su dulzura y paciencia. Shin-chan tiene un grupo de amigos con los que juega a todas horas. Son Kazama, Masao, Boo-chan y Nene. Ellos alucinan con el comportamiento de Shin-chan, pero se divierten juntos cuando actúan como "el ejército de Kasukabe". La gente del barrio, bueno, no se lo pasa tan bien como ellos.



CONCURSO

Tenemos 5 lotes formados por los dos primeros tomos de **Shin-chan**, cortesía de **Planeta DeAgostini Comics**. Dibuja a tu personaje favorito de Shin-chan y envíanoslo, ¡los 5 mejores dibujos se llevarán el premio!



ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Hayate, mayordomo de combate 10 (serie abierta)**, de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Naruto 39 (serie abierta)**, de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Rurouni Kenshin 5 (de 22)**, de Nobuhiro Watsuki. 232 págs, 10 euros
- **Saint Seiya: The Lost Canvas 5 (serie abierta)**, de Masami Kurumada -guión- y Shiori Teshirogi -dibujo-. 192 págs, 7,50 euros
- **The Prince of Tennis 29 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

NORMA EDITORIAL

- **Blood+ Adagio 2 (de 2)**, de Kumiko Suekane. 176 págs, 7,50 euros
- **Fairy Tail 3 (serie abierta)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 7,50 euros
- **School Rumble 13 (de 22)**, de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Trinity Blood 5 (serie abierta)**, de Sunao Yoshida –guión– y Kiyo Kyujyo –dibujo–. 176 págs, 7,50 euros
- **Tsubasa Reservoir Chronicle 23 (serie abierta)**, de Clamp. 184 págs, 8 euros

PANINI COMICS

- **Brave 10 2 (serie abierta)**, de Kairi Shimotsuki. 192 págs, 7,50 euros

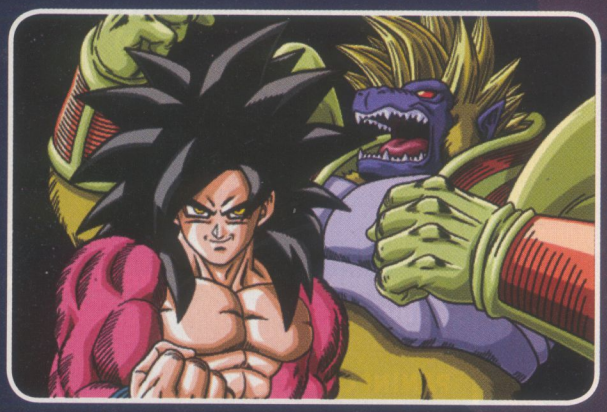
PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 15 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 28 (serie abierta)**, de Yutaka Abe -dibujo- y Denjiro Maru -guión-. 176 páginas, 6,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 15** (serie abierta), de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Rosario + Vampire 1 (serie abierta**, de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Shin-chan 7 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Shin-chan 8 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 120 págs, 2,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 15 (serie abierta)**, de Akira Amano. 208 págs, 5,50 euros
- **Yu-Gi-Oh! 1 (de 22)**, de Kazuki Takahashi. 312 págs, 11,95 euros

ESTATALES

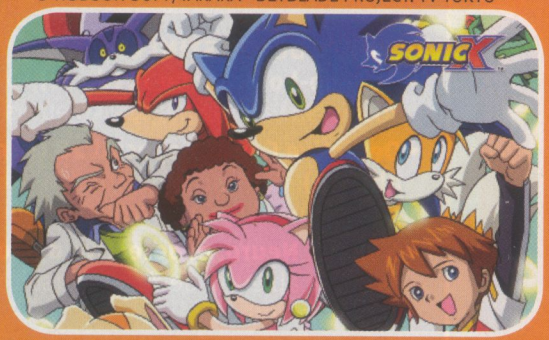
- **La 2**
  - Zorori el extraordinario
- **CLAN TVE (TDT)**
  - La abeja Maya
  - Pretty Cure
  - Vickie el vikingo
  - Zorori el extraordinario
- **Antena.Neox**
  - Shin Chan
  - Sonic X
- **Telecinco**
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bola de dragón GT
  - Samurai 7

© 2004 Toei Animation.



© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

© HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT. TV TOKYO



SONIC X

El malvado doctor Eggman ansía hacerse con las "Esmeraldas del Caos" para dominar el mundo. Cuando Sonic y sus amigos acuden a su guarida, estalla el poder de las legendarias piedras. Todos son transportados al mundo de los humanos, donde continuará el enfrentamiento entre el doctor Eggman y Sonic y sus aliados, a los que se une Cris, un chico humano.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Ana de las Tejas Verdes
  - Detective Conan
  - El perro de Flandes
  - Rantaro, el ninja boy
  - Ninja Hattori
  - Slam dunk, el gran mate
  - Taro el extraterrestre
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - El joc de Bi-Daman
  - Kiteretsu
  - Ninja Hattori
  - Pokémon
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Bobobo
  - Card Captor Sakura
  - Doraemon
  - Croket
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Magical Doremi
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
  - Mirmo
- **ETB-1**
  - Keroro Sarjentua
  - Kiteretsu,
  - Nobitaren lehengusu azkarra
  - Lamu
  - Nonochan
  - Pokemon
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobobo
  - La màgica Doremi
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/La Otra**
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - Doremi (TDT)
  - El detectiu Conan
  - GetBackers
  - Hattori el ninja
  - Kamichama Karin
  - Keroro
  - Kimagure Orange Road (TDT)
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - Megaman
  - One Piece
  - Viewtiful Joe
- **Tv Canaria / Tv Canaria Dos**
  - Hamtaro
  - Megaman NT Warrior
  - Megaman NT Warrior Access
- **TVG**
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Keroro

GINTAMA

La llegada de los extraterrestres al japón feudal provoca grandes cambios en la sociedad. Los dóciles humanos aceptan la prohibición de llevar armas. Por eso, los samuráis no pueden portar espadas y se han quedado en el paro. Gintoki es uno de ellos, y acepta cualquier trabajo. ¡Sólo que él sí usa su espada de madera!

CANALES DE PAGO

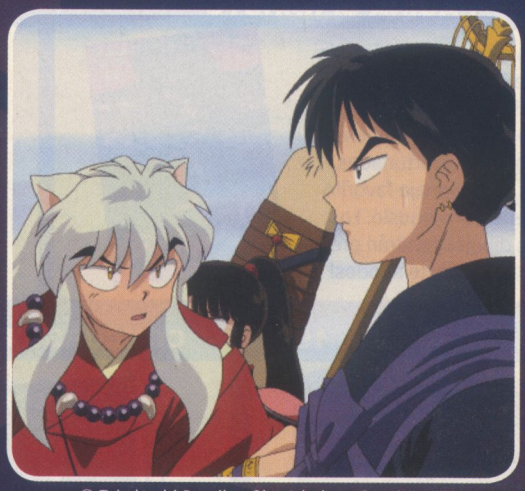
•Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Death Note
- Detective Conan
- Devil May Cry
- Excel Saga
- Gungrave
- Gunslinger Girl
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Naruto
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Super GALS!
- Tsubasa

•Boomerang
- Doraemon, el gato cósmico
- La abeja Maya
- Los cuentos de Hello Kitty
- Zorori, el extraordinario

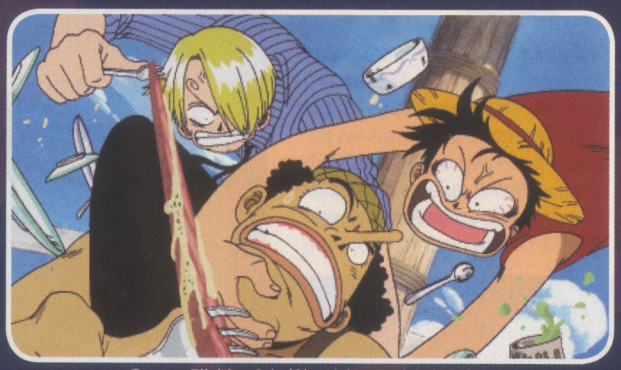
•Buzz
- Bleach
- Darker than Black
- Ghost Hound
- Girl's High
- Heat Guy J
- New Commanders
- Tokyo Majin

•Cartoon Network
- Bakugan
- D.Gray-Man
- Doraemon
- Shin chan

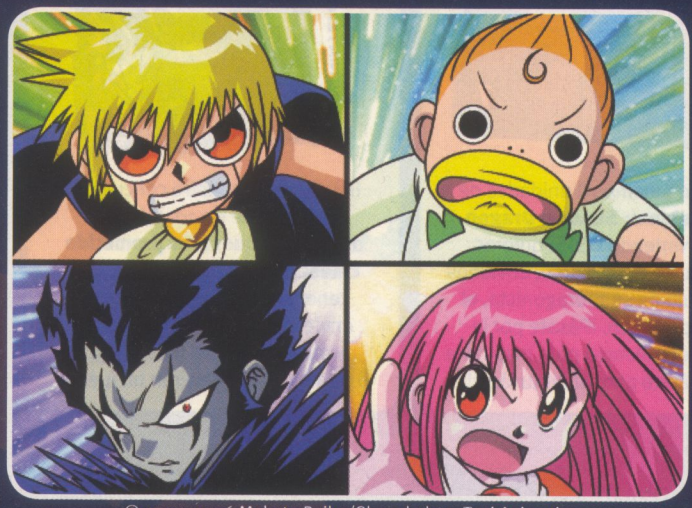
•Jetix
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon Advanced
- Pokémon Advance Battle
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!



© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation



© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

BAKUGAN

Unas misteriosas cartas que caen del cielo llegan a manos de un puñado de chavales que inventan un juego con ellas: el Bakugan. Organizan un ranking mundial y combaten con los monstruos de su interior. Hasta que, de pronto, Dan y sus amigos se hallan en medio de una guerra por el futuro de la dimensión de Vestroia.

TSUBASA

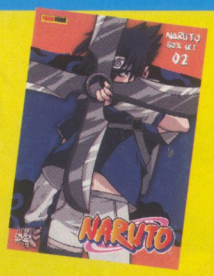
La princesa Sakura ha perdido la memoria al ver en unas ruinas cierta imagen que aparecía en sus sueños. Desperdigada en forma de plumas por todas las dimensiones, su valiente amigo de la infancia Shaoran parte con ella para recuperarlas. Con la ayuda de varios aliados, vivirán grandes aventuras en pos de su objetivo.

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

¡GANA!

PÁGINA 8: NARUTO

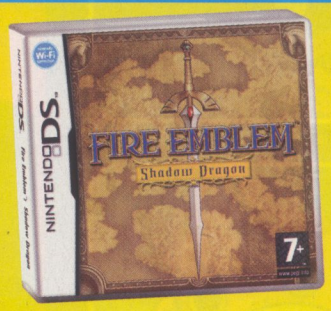
Tenemos 5 copias del segundo pack de **Naruto**, cortesía de **Panini Video**, para regalar a nuestros lectores. Si quieres ser uno de los afortunados, dibuja a tu personaje favorito de la serie y envíanoslo. Los mejores dibujos tendrán premio. ¡Mucha suerte a todos!



PÁGINA 54: GUÍA MANGA

Tenemos 5 lotes formados por los dos primeros tomos de **Shin-chan**, cortesía de Planeta DeAgostini Comics. Dibuja a tu personaje favorito de la obra y envíanoslo... ¡los 5 mejores dibujos se llevarán el premio!

CONCURSO PÁG. 19



También tenemos 8 unidades de **Fire Emblem: Shadow Dragon** para Nintendo DS. Si quieres participar en el concurso, envíanos un dibujo de su protagonista, el Príncipe Marth. ¡Pásate por la página del concurso para inspirarte y prepárate para afilar tu lápiz!

CONCURSO PÁG. 21

¡Participa en nuestro concurso y gana una de las 10 unidades de **Dragon Quest: La prometida celestial** para Nintendo DS que tenemos! ¡Basta con que nos envíes un dibujo de uno de los protagonistas del videojuego! ¡Los mejores se llevarán un juego!

CONCURSO PÁG. 45

Por último, tienes la oportunidad de revivir las primeras aventuras de Son Goku con **Dragonball: Origins** para Nintendo DS. ¡Envíanos un dibujo de tu personaje favorito de *Dragon Ball* si quieres conseguir una de las 10 unidades del juego de que consta nuestro concurso!

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de marzo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 29:

*** CONSOLA XBOX**
- Iván Luque Áviles (Jerez de la Frontera, Cádiz)

*** 5 JUEGOS BANJO KAZOOIE: BACHES Y CACHIVACHES**
- Laura Moya Ríos (Sant Carles de la Ràpita, Tarragona)
- Cristian Martos Blanco (Córdoba)
- Florencio Sánchez Albarrán (Avinyonet de Puigventós, Girona)
- Jesús Francisco Corzo Cabrera (Alcudia, Palma de Mallorca)
- Jorge Díaz Rodriguez (Bergondo, A Coruña)

*** 5 LOTES SHIN CHAN: DVD + JUEGO NINTENDO DS**
- Juan Manuel Costa Pintos (Alcantarilla, Murcia)
- Odei Arrizabalaga Raña (Oñate, Guipuzcoa)
- Latifa Belamhich (L'Alcúdia, Valencia)
- Alexandre Cervera González (Benifaio, Valencia)
- Yasir y Sumaya Nehadi Dominguez (Vitoria-Gasteiz, Álava)

*** 5 JUEGOS NARUTO: THE BROKEN BOND PARA XBOX**
- Alexandre Sagasta Fayos (L'Alcúdia, Valencia)
- Fabio Antúnez Anguita (Palma de Mallorca)
- Víctor Losilla Santos (Barcelona)
- Juan Daniel Nicolás Sánchez (Zarandona, Murcia)
- Ander Ribao Rodríguez (Ourense)

*** 5 JUEGOS FAMILY TRAINER PARA WII**
- Valentín Costa Martino (Palafrugell, Girona)
- Sara Sandoval Trota (Premià de Dalt, Barcelona)
- Mº Ángeles Rubio Vaquera (Fuenlabrada, Madrid)
- Sergio Ramírez Amorós (Xàtiva, Valencia)
- Merchi Cruz Ortega (Torre del Campo, Jaén)

*** 3 LOTES DE NOVELAS DETECTIVE CONAN**
- Antonio David (Montilla, Córdoba)
- María A.S. Guerra (Tui, Pontevedra)
- Sergi Sancho Cebolla (Valencia)

*** 5 DVD ANIME COLLECTOR GOLDEN EDITION**
- Irene López García (Camas, Sevilla)
- José Luis Marcelo Santos (Alcalá de Henares, Madrid)

*** 5 LIBROS DE ILUSTRACIONES DE FULLMETAL ALCHEMIST**
- María José Castillo Cuevas (Los Palacios y Villa Franca, Sevilla)
- Alejandro Moralo Vega (Badajoz)
- Gabriel Álvarez Pereira (Collado Mediano, Madrid)
- Gorka Saiz Santamaria (Bilbao)
- Alba Esteban Boluda (Petrer, Alicante)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
3/2009

En el Próximo número...

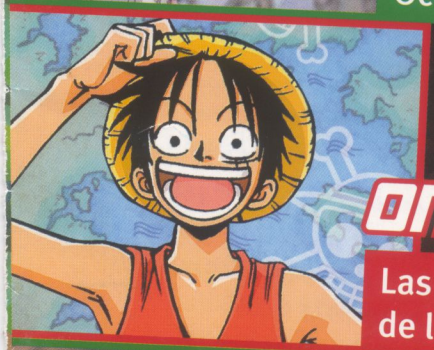
MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 32

NARUTO

Proteged la Villa Oculta de la Cascada

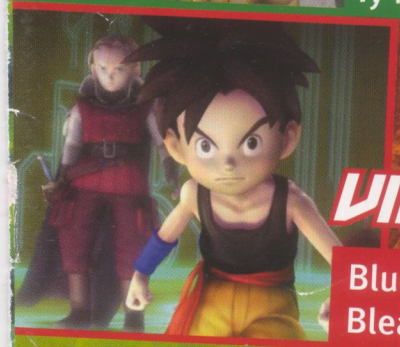


ONE PIECE

Las nuevas aventuras de la banda de Luffy

NO SÓLO ANIME

Monstruos contra alienígenas...
¡y mucho más!



VIDEOJUEGOS

Blue Dragon Plus, Bleach: Dark Souls...

DRAGON BALL EVOLUTION

¡LLEGA LA PELI!

Nº 32

¡A la venta en abril!

De los creadores de [redacted] y el diseñador de [redacted]

AWAY
Shuffle Dungeon

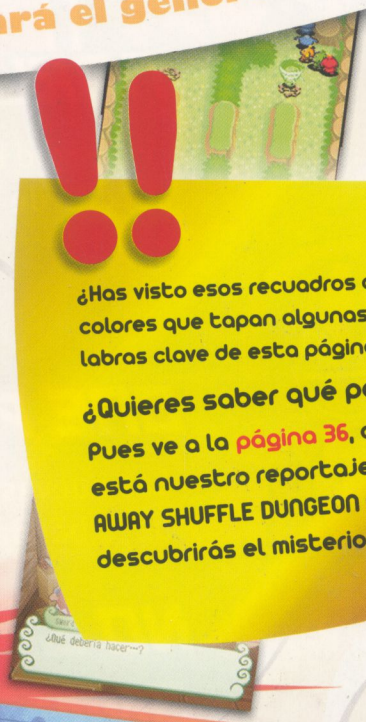
¡Llega el juego de rol que revolucionará el género!

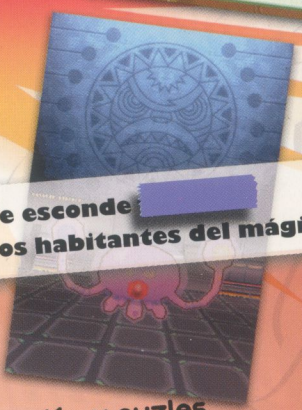
¡!!

¿Has visto esos recuadros de colores que tapan algunas palabras clave de esta página?

¿Quieres saber qué pone?

Pues ve a la página 36, donde está nuestro reportaje de AWAY SHUFFLE DUNGEON y descubrirás el misterio.





Acompaña a [redacted] en su aventura por desvelar el secreto que esconde [redacted] un fenómeno que ha hecho desaparecer a todos los habitantes del mágico mundo del juego.

Un juego que mezcla aventura, acción y puzles.
Desplázate por mazmorras de doble pantalla.
Enfréntate a poderosos jefes finales.
Salva a los habitantes desaparecidos y haz progresar a tu personaje.

Y además...

[redacted]

NINTENDO DS.

7+ www.pegi.info

AWAY: Shuffle Dungeon © 2008 MISTWALKER / AQ INTERACTIVE es editado por V.2 PLAY. V.2 PLAY® es una marca registrada de Virgin Play S.A. Todos los derechos reservados. FINAL FANTASY y SONIC THE HEDGEHOG son marcas registradas de SQUARE-ENIX y SEGA respectivamente.

Virgin PLAY V.2 PLAY